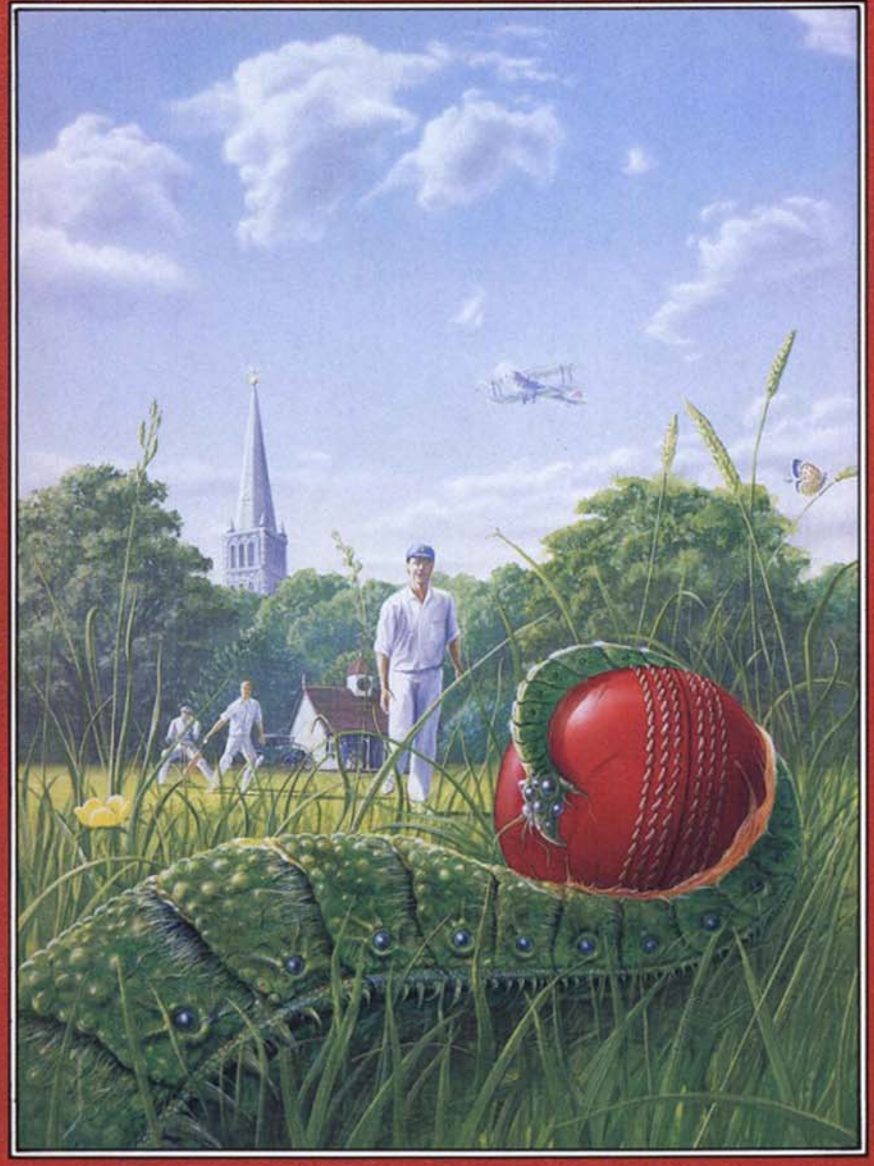




LA GRANDE-BRETAGNE
DES ANNÉES 20 & 30 POUR L'APPEL DE CTHULHU







avec l'aimable autorisation
de Jeux Descartes



LA GRANDE-BRETAGNE
DES ANNÉES 20 & 30 POUR L'APPEL DE CTHULHU

COMPILÉ PAR
Pete Tamlyn.





H.P. LOVECRAFT
1890—1937

COMPILÉ PAR
Pete Tamlyn.

AUTEURS
Andy Bradbury, Graeme Davis, Richard Edwards, Chris Elliot, Marc Gascoigne, Pete Jeffrey, Caroline Rogers, Marcus Rowland, Norman Tamlyn & Pete Tamlyn.

FICTION
Brian Lumley, © 1987 Brian Lumley

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Lee Gibbons, © 1987 Lee Gibbons

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES
Martin McKenna & Ian Cooke

PHOTOGRAPHIES & REPRODUCTIONS
Courtesy of the Illustrated London News Picture Library, A Pictorial & Descriptive Guide to London, Harrods Catalogue 1929, Advertising: Reflections of a Century.

CARTES & PLANS : Charles Elliott

Extraits du Catalogue Harrods avec la permission de Harrods et des Editions David & Charles. Encarts publicitaires : Reflections of a Century avec la permission de William Heinemann Ltd.

Production originale par le studio de conception de Games Workshop ; *Boss* : Bryan Ansell ; *Directeur de studio* : Richard Ellard ; *Directeur de production* : Alan Merrett ; *Directeur de projets* : Paul Cockburn ; *Directeur du développement* : Jervis Johnson ; *Directeur Artistique :* John Blanche ; *Conception graphique* : Charles Elliott ; *Éditeurs* : Mike Brunton, Marc Gascoigne ; *Assistant éditeur* : Paul Ryder ; *Auteurs* : Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Marc Gascoigne, Rick Priestley ; *Artistes* : Tony Ackland, Dave Andrews, Colin Dixon ; *Dactylographie* : Julie Weaving, Gail Morgan ; *Assistant de production* : Anthory Barton ; *Visualiser* : Mark Craven ; *Artistes finaux* : Ruth Jeffery, Susan McLoughlin, David Oliver, Joanne Podoski, Ian Varley, Richard Wright ; *Support Incomparable* : Susan Smith, Margaret Collishaw

Publié par La S.E.C.T.

Ce produit est publié avec l'approbation et sous licence de Chaosium, Inc.
Avec l'autorisation de Arkham House.
© 1987 Games Workshop Ltd.
© 2001, 2002 Société Esotérique Cthulhu Traduction
Avec l'autorisation de Jeux Descartes
Call of Cthulhu est © 1983, 2002 **The Chaosium In.**
L'Appel de Cthulhu est © **Jeux Descartes**
Tous droits réservés.

Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite par n'importe quel moyen que ce soit sans le consentement écrit préalable des éditeurs.
La mention de personnages historiques n'implique aucune relation entre eux et des événements, des personnages et des lieux de fiction du jeu *L'Appel de Cthulhu*.
Tous les personnages de *L'Horreur du Glen*, *Mort par la Poste* et *Le Cauchemar de Darkbank* sont fictifs.
Toute ressemblance, avec des personnes vivantes ou décédées, ou avec des races extra-terrestres majeures disposant des pouvoirs dont il vaut mieux éviter de parler, est une pure coïncidence.
Toutes les nouvelles règles implicites ou présentées dans ce livre ne doivent pas être considérées comme des additions officielles aux règles de *L'Appel de Cthulhu*.

Toutes questions ou touscommentaires sur ce produit doivent être adressés par email à : la_s_e_c_t@yahoo.fr
Objet : Verte et Plaisante Contrée ou VPC.

Si vous avez besoin d'une réponse, essayez SVP d'exprimer votre question de sorte qu'il puisse y être répondu par "oui" ou "non", ou par une phrase courte. Ne soyez pas impatient : une S.EC.T.atrice ou un S.EC.T.ateur ne manqueront pas de vous répondre aussi rapidement que possible.

ISBN : (RU) 1 869893 06 9 (USA) 0 933635 39 7

Code Produit : Games Workshop 004450 Chaosium 2320

Traduction française
Société Esotérique Cthulhu Traduction

Traducteurs
Adunhakhor, Agent X, Azzyraphale, Ben Smith, Dedcap, Ekn El'Drarh, Eric, Fox Poulpder, Gally, Harbre, Irma la Douce, Kreum, Milie, Schmurtz,The Servant et Vonv

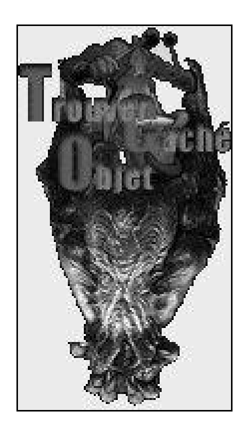
Relecteurs
Ben Smith, Irma la Douce et The Servant

(re)Metteur en page
The Servant

Avec la participation de
Fred, Goony, Kerk et Mitch

Mille mercis à Milie's boyfriend

Comme la Société Esotérique Cthulhu Traduction visitez **TOC** !



http://www.tentacules.net





Howard Phillips Lovecraft était de descendance anglaise et en était apparemment fier. Il est certain qu'il se voyait comme un "gentleman" à la mode anglaise. Bien qu'il ait situé la plupart de ses histoires en Nouvelle Angleterre, des récits comme *Les Rats dans les murs* prouvent qu'il était bien averti des possibilités des sites britanniques. En effet, il a même été suggéré que le village de Dunwich avait été inspiré à Lovecraft par l'authentique village du Suffolk portant le même nom.

Il semble, donc, que Lovecraft ait su que les terrifiantes créatures du Mythe de Cthulhu étaient en activité en Grande-Bretagne. Les auteurs postérieurs, comme Brian Lumley, l'ont prouvé aussi. Et pourquoi pas, car au début du 20ème siècle l'Empire britannique couvrait un tiers de la surface terrestre du globe et sa marine régnait sur presque toutes les mers du monde. Quelle meilleure nation le grand Cthulhu souhaiterait-il renverser ? En outre, pendant cette période, les archéologues britanniques étaient responsables d'un nombre important de découvertes spectaculaires, dont certaines n'étaient pas aussi innocentes qu'elles le semblaient.

Ce livre, donc, est conçu pour fournir des informations de fond utiles aux Gardiens qui souhaiteraient situer des parties de *L'Appel de Cthulhu* dans les demeures ancestrales, les villages campagnards et les domaines verdoyants de Grande-Bretagne et d'Irlande.

Verte et Plaisante Contrée couvre la période de 1918 à 1939, entre les deux guerres mondiales, cependant une grande partie des informations qu'il contient est applicable à d'autres périodes. Ceci dit, il reste une question à laquelle il faut répondre : comment le livre s'articule-t-il avec *Cthulhu by Gaslight*, qui se situe en Grande-Bretagne à la défunte ère victorienne. Deux livres sont-ils justifiés alors qu'il n'y a que 20 ans entre ces deux périodes ? La réponse est oui, principalement parce que les changements qui sont intervenus dans la société britannique pendant ce temps furent considérables et d'une grande ampleur. Par exemple, l'introduction de l'automobile et de la radio a révolutionné les transports et les communications.

En outre, aucun livre de ce type ne peut être complètement exhaustif. Le seul chevauchement entre *Cthulhu by Gaslight* et *Verte et Plaisante Contrée* est la description du système monétaire £sd (livres, shillings et penny), mais plusieurs parties de *Gaslight* seront très utiles aux Gardiens qui maîtrisent des campagnes des années 20, notamment les excellents chapitres sur Londres et les sociétés occultes. De même il y a des parties de ce livre desquelles j'espère que des joueurs de *Gaslight* peuvent faire une bonne utilisation, par exemple les chapitres sur l'archéologie, les lois sur la démence et les folies.

Après avoir dit que cet ouvrage n'est pas exhaustif, je dois maintenant faire des excuses pour avoir abandonné tant de choses. Avec le matériel disponible j'aurais facilement pu remplir deux livres de cette taille, mais il a fallu faire des compromis tout au long de la rédaction. Pour les Gardiens qui souhaitent fouiller plus avant certains sujets j'ai inclus une bibliographie de titres utiles. Si des lecteurs ont des idées pour apporter des ajouts substantiels et utiles aux informations contenues dans ce livre, je suis sûr que Games Workshop sera heureux de les connaître.

Bien que j'espère qu'il n'en sera rien, je crains que *Verte et Plaisante Contrée* ne soit pas complètement exempt d'erreurs. Il est parfois étonnant de constater combien il est difficile d'obtenir des informations précises sur des époques aussi récentes que les années 20 et 30. Naturellement nous avons fait de notre mieux pour supprimer les grosses gaffes, mais si certaines se sont introduites, ou si vous avez des questions, nous sommes en mesure de vous aider. Ecrivez, SVP, à Games Workshop, Chewton Street, Hill Top, Eastwood, Nottingham NG16 3HY, en joignant une enveloppe timbrée à votre adresse pour la réponse. Essayez de poser vos questions de sorte qu'il puisse y être répondu par "oui" ou "non", et nous répondrons dès que nous pourrons.[1]

En conclusion, il ne reste plus qu'à adresser de chaleureux remerciements à tous les auteurs, artistes et testeurs qui ont participé à la création de ce livre : à Paul Cockburn, Marc Gascoigne et tous les autres de Games Workshop et, naturellement, à H.P. Lovecraft et Sandy Petersen pour avoir rendu tout ceci possible.

Peter Tamlyn
Aylesbury, 1986

C'est vraiment la chose la plus délicieuse qui soit en Angleterre. Vous ne savez jamais – ne pourriez jamais deviner – ce qui vous attend au détour du chemin. D'excentriques aristocrates ont travaillé de bon cœur sur cette île pendant des siècles, avec pour résultat que n'importe quoi peut s'y produire.

J. B. Priestly

Je me suis attardé autour d'eux, sous ce ciel clément : j'ai observé les papillons de nuit voletant parmi la bruyère et les campanules ; écouté le doux vent soufflant dans l'herbe ; et me suis demandé comment quelqu'un pourrait jamais oser troubler le sommeil des dormeurs en cette terre tranquille.

Emily Brontë

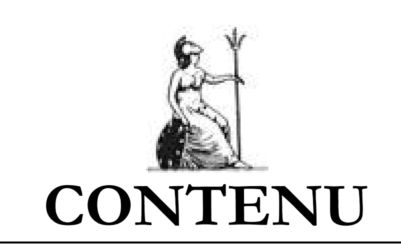
Mourir : dormir ; dormir ; une chance de rêver ; Ah, là est la difficulté ; car en ce sommeil de la mort. Quel rêve peut venir...

William Shakespeare

Dans sa demeure de R'lyeh Cthulhu mort attend et rêve.

Ancien Chant





CONTENU



Bibliographie

Voici une courte liste de livres qui ont été employés lors de l'écriture de *Verte et Plaisante Contrée*. Les Gardiens pourront s'y référer s'ils ont besoin d'informations plus détaillées que celles données ici. Les numéros d'ISBN ont été indiqués lorsqu'ils étaient connus, pour faciliter la commande des livres.

Faits

Get it at Harrods - Une Sélection du Catalogue Général de Harrods 1929, David & Charles ; 0-7153-8784 7.

The Society for Psychical Research 1882-1982 - A History, de Renee Haynes ; MacDonald ; 0-356-078752-2.

The Great Beast - The Life and Magick of Aleister Crowley, de John Symonds ; Mayflower ; 583-12195-0.

The Necronomicon, de George Hay avec Colin Wilson, Robert Turner et David Langford ; Corgi ; 0-552-98093-5.

Follies, de Jeffery Whitelaw ; Shire ; 0-85263-612-1.

London in the Twenties and Thirties from Old Photographs, de James Howgego ; Batsford ; 0-7134-3281-0.

Enchanted Britain, de Marc Alexander ; Arthur Baker.

The Great Archaeologists, Illustrated London News.

Barrows in England & Wales, de Leslie Grinsell ; Shire.

Prehistoric Stone Circles, de Aubrey Burl ; Shire.

Early Days on the Road, de Lord Montagu of Beaulieu & G.N. Georgano ; Michael Joseph.

The Observer's Book of Vintage Cars, de Mark White ; Warne ; 0-7232-1615-0.

Vintage Motor Cars, de Bill Boddy ; Shire ; 0-85263 776-4.

Aviation, An Illustrated History, Christopher Chant ; Orbis.

Aircraft, John R. Taylor ; Hamlyn.

Airliners between the Wars 1919-1939, Kenneth Munson ; Blandford.

Pears Cyclopedia pour 1932.

Fiction

Agatha Christie, n'importe quelle histoire d'Hercule Poirot ou de Miss Marple d'entre les deux guerres mondiales.

Dorothy L. Sayers, n'importe quelle histoire de Lord Peter Wimsey.

"Sapper", plusieurs séries de romans, en particulier ceux comportant Bulldog Drummond.

Sax Rohmer, les histoires de Fu Manchu.

W.E. Johns, n'importe quelle histoire de Biggles située dans les années 20 ou 30.

Dion Fortune, plusieurs histoires sur la magie rituelle.

Et, naturellement, toutes les histoires mentionnées dans le chapitre ***La Grande-Bretagne dans le Mythe***.

Biographies

*La liste suivante est un échantillon représentatif de personnages célèbres de la période que des investigateurs britanniques devraient connaître et pourraient rencontrer. Plusieurs d'entre eux sont fictifs, mais sont si connus qu'ils pourraient aussi bien être réels. Au profit des puristes de l'exactitude, ces personnages sont marqués *F*. Lorsqu'un personnage a déjà été décrit dans les règles principales de L'Appel de Cthulhu (par exemple, Churchill), son article ne précise que ses activités spécifiques à la période qui nous intéresse.*

Astor, Lady Nancy (1879-1963) *:* Née en Virginie, Etats-Unis, Lady Astor fut la première femme MP (Membre du Parlement). Elle accéda au siège de son mari en 1919, lorsqu'il hérita du titre de sa famille et fut admis à la Chambre des Lords. Bien que membre d'une puissante famille aristocratique, et donc conservatrice, elle fut une réformatrice engagée et une proche amie des socialistes tels que George Bernard Shaw.

Baldwin, Stanley (1867-1947) *:* Premier ministre conservateur en 1923-24 et en 1924-29. Egalement membre du gouvernement d'union nationale et son Premier ministre en 1935-37. Son refus d'autoriser Edouard VIII à épouser Wallis Simpson conduisit le Roi à abdiquer en 1936.

Beaverbrook, Lord William Maxwell (1865-1964) *:* Canadien de naissance, Beaverbrook était millionnaire avant d'avoir 28 ans. En 1916, en achetant le *Daily Express*, il devint le premier "baron de la presse" de l'époque. C'était un proche ami et un allié de Churchill.

Bigglesworth, chef d'escadron James (1902-??) *F* *:* "Biggles", ainsi que le surnommaient ses amis, rejoignit le Royal Flying Corps (les forces aériennes étaient alors une branche de l'armée de terre) en 1916 (il avait menti sur son âge) et devint rapidement un pilote de chasse renommé. Pendant l'entre-deux-guerres il travailla en tant qu'enquêteur indépendant, voyageant dans le monde entier. Ses expéditions ont été narrées par l'écrivain W.E. Johns.



Bottomley, Horatio (1860-1933) *:* Membre du Parlement, homme d'affaires, co-fondateur du *Financial Times*, Bottomley était également un imposteur ambitieux et un escroc. Une de ses combines les plus réussies, mais également la cause de sa chute, fut le Victory Bond Club qui permettait aux pauvres d'acheter des parts de Bons de Victoire de la première guerre mondiale. Bottomley empocha plus de 30 % du ½ million de livres investies dans la combine avant qu'un ancien associé ne le dénonce en 1922.

Bradman, Sir Donald (1904-) *:* Ce grand héros australien n'est précédé que par W.G. Grace dans les annales du cricket. A la fin de sa carrière il était seulement à 4 runs d'une moyenne de 100 points par tour de batte en match. Dans tous ses matchs de première classe, il a fait une moyenne de 95,14 courses en presque 400 visites au guichet.

Campbell, Sir Malcolm (1885-1948) *:* Pendant les années 20 et 30 il y avait une véritable passion pour les records de vitesse et Malcolm Campbell fut assurément le roi de la vitesse. Il battit le record de vitesse terrestre cinq fois entre 1931 et 1935 ; il tourna alors son attention vers l'eau, battant ce record en 1938 et en 1939. Ses activités de recordman étaient financées par sa prospère affaire d'assurance des journaux contre les actions en diffamation.

Carter, Howard (1874-1939) *:* Carter avait travaillé comme dessinateur pour l'Inspection Egyptienne des Antiquités de 1899 à 1903. Il en avait démissionné après une querelle et s'était mis à l'aquarelle. Mais en 1908 il fut persuadé de superviser les fouilles de Lord Carnarvon dans la Vallée des Rois. Fouilles qui aboutirent à la découverte du tombeau de Toutânkhamon en 1922.

Carnarvon, George, Comte de (1866-1923) *:* Formé à Eton et au Trinity College de Cambridge, George Herbert devint le 5ème Comte de Carnarvon à la mort de son père en 1890. Ses principaux centres d'intérêt étaient le sport (il possédait plusieurs chevaux de course victorieux) et l'archéologie. De 1908 à 1922 il finança le travail de Howard Carter dans la Vallée des Rois. Peu de temps après la découverte du tombeau de Toutânkhamon il fut piqué à la joue par un moustique et mourut à cause de l'infection de la blessure. Certains prétendirent qu'il avait été victime de la malédiction du jeune pharaon.



Chamberlain, Neville (1869-1940) *:* Comme Chancelier de l'Echiquier[2], Chamberlain fut responsable de nombreuses réformes libérales et sociales effectuées par le gouvernement Baldwin. En devenant Premier ministre en 1937, il mena une politique d'apaisement envers l'Allemagne et fut remplacé par Churchill lorsque la guerre éclata. Il mourut peu de temps après.

Childe, Vere Gordon (1892-1957) *:* Autrichien de naissance, Childe fut l'un des principaux auteurs de la période sur l'archéologie. Il enseigna l'archéologie préhistorique à l'université d'Edimbourg de 1925 à 1946. Childe était plus un théoricien que ses contemporains et fit ses seules fouilles notables à Skara Brae, îles Orkney.

Christie, Agatha (1890-1976) *:* Probablement l'auteur de romans à énigmes le plus célèbre du monde, elle commença sa carrière d'écrivain par *La mystérieuse affaire de Styles* (1920) qui introduisait le détective Hercule Poirot. Peu de temps après la publication du *Meurtre de Roger Ackroyd* (1926), elle disparut pendant neuf jours, et ses activités durant cette période demeurent un sujet de spéculation.

Churchill, Winston Spencer (1874-1965) *:* Pendant les années 20 et 30, Churchill était en disgrâce, en grande partie à cause la désastreuse expédition de Gallipoli pendant la première guerre mondiale. Il était également en délicatesse du fait de son attitude intransigeante envers les avancées sociales et l'indépendance de l'Inde, et de son appui d'Edouard VIII. Sa réputation était celle d'un homme agressif, impérialiste et sans finesse diplomatique. Néanmoins grâce à son ardent soutien au réarmement, il devint l'incontestable candidat au poste de Premier ministre quand la seconde guerre mondiale débuta.

Coward, Noel (1899-1973) *:* Principal dramaturge de l'époque et satiriste brillant, Coward fit beaucoup pour exposer l'hypocrisie et l'incompétence de l'ancienne génération. Sans doute lui-même homosexuel, ses pièces et comédies musicales traitaient souvent de sujets peu conventionnels et de comportements scandaleux.

Crowley, Aleister (1875-1947) *:* Le plus important sorcier de l'époque. Voir le chapitre sur l'Occultisme.

Cunard, Nancy (1896-1965) *:* Nancy fut une grande hôtesse, la principale selon la jeune génération. Elle était la protectrice de nombreux auteurs et poètes issus de la "Jeunesse Dorée". Sa liaison avec le chanteur de jazz noir, Henry Crowder, scandalisa la "bonne" société.

Driberg, Tom (1905-1976) *:* En 1928, Driberg rejoignit la rédaction du *Daily Express*. Principal auteur de la rubrique de "William Hickey", il devint le plus célèbre échotier du pays. Grâce à sa rubrique, et à quelques autres semblables dans d'autres journaux, les excentricités des classes supérieures parvinrent à la connaissance du grand public.

Edouard VIII (1894-1972) *:* Jeune homme bien fait et d'une grande bonté, Edouard n'était pas préparé à être roi. Il est d'ailleurs peut-être aussi bien qu'il ait abdiqué, car sa préoccupation pour les pauvres aurait pu le lancer dans de fréquents conflits avec le gouvernement.

Elisabeth II (1926-) *:* à la différence de ses enfants, l'actuelle souveraine britannique a été instruite en privé avec sa plus jeune sœur, Margaret, et quelques amis triés sur le volet pour seule compagnie. Il est ainsi peu probable que les investigateurs la rencontrent.

Evans, Sir Arthur (1851-1941) *:* Formé à Harrow et à Brasenose College (Oxford), Evans était le conservateur de l'Ashmolean Museum d'Oxford depuis 1884. Entre 1899 et 1930 il fit des fouilles à Knossos en Crète, à l'emplacement supposé du palais du légendaire Roi Minos.

Fleming, Sir Alexander (1881-1955) *:* Médecin et pionnier de la chimiothérapie, Fleming a découvert la pénicilline en 1928 lorsqu'il laissa accidentellement ouverte une boîte de Pétri contenant une culture bactérienne. Malheureusement il fut incapable de découvrir un moyen de produire en masse le médicament. Il fallut attendre la seconde guerre mondiale, et les travaux de Florey et Chain, pour que sa production puisse être généralisée.

Fortune, Dion (de son vrai nom Mary Violet Worth)(????-1946) *:* Ancien membre de l'Aube Dorée, elle fonda sa propre société magique, la Fraternité de la Lumière Intérieure, basée au 3 Queensborough Terrace, Bayswater, Londres. Elle écrivit énormément, produisant des ouvrages sur la théorie magique et des romans avec un arrière-plan magique.

George V (1865-1936) *:* George fut le dernier monarque britannique à jouer un rôle significatif dans le gouvernement de la nation. Il est fréquemment intervenu pour aider à résoudre des crises politiques et lança la formation du gouvernement d'union nationale. En dépit de son long règne, il n'a jamais entièrement inspiré confiance à son peuple car il était le cousin, et proche ami, du Kaiser de l'Allemagne.

George VI (1895-1952) *:* Comme son frère aîné, Edouard VIII, George ne voulait pas particulièrement être roi, mais après avoir accepté la couronne, il accomplît sa tâche avec une dignité tranquille. Lui et son épouse, Elisabeth[3] entamèrent le processus de rapprochement de la monarchie du peuple, en particulier par leurs efforts pour maintenir le moral public pendant la Bataille d'Angleterre. Il prit le nom de George en accédant au trône :- il était précédemment connu comme Prince Albert, Duc d'York.

Graves, Robert (1895-1986) *:* Graves accéda la première fois à la renommée en 1929 avec son livre autobiographique sur la première guerre mondiale, *Goodbye to All That*. Il est plus célèbre pour ses romans épiques sur la Rome Antique, *Moi, Claudius* et *Claudius le Dieu*, mais il s'intéressa également à l'occultisme, rédigeant le fascinant mais obscur *La Déesse Blanche*, une interprétation de la religion celtique.

Haldane, John Burton Sanderson (1892-1964) *:* Diplômé d'Oxford et biochimiste, Haldane fut un pionnier de l'étude des mutations génétiques. Il écrivit plusieurs ouvrages philosophiques et scientifiques, notamment *Daedalus, ou la Science et le Futur* (1924) qui suggérait la possibilité du clonage et du génie génétique. Ce livre fut la principale source d'inspiration de Huxley lorsqu'il écrivit *Le meilleur des mondes*. Il était également connu pour être un farceur, un brillant esprit, un excellent conteur et un marxiste actif.

Hitler, Adolf (1889-1945) *:* Hitler devint le chef absolu du Parti ouvrier allemand national-socialiste en 1921. Il passa ensuite plusieurs années en prison après l'échec de son coup d'état de 1923 ; durant son incarcération il rédigea son manifeste, *Mein Kampf*. Il fut libéré en 1925, mais c'est à la faveur de la crise économique de 1929 que son pouvoir s'accentua *:* Chancelier de l'Allemagne en 1933, il devint le Führer du IIIe Reich en 1934.

Huxley, Aldous (1894-1963) *:* Bien que romancier traditionnel, Huxley fit de ses livres une plate-forme pour ses propres idées philosophiques. L'aboutissement de son œuvre est la vision terriblement pessimiste du *Meilleur des mondes*. Après la seconde guerre mondiale il s'intéressa au mysticisme et au contrôle de l'esprit par l'utilisation des narcotiques tels que le peyotl ou la mescaline.

Johnson, Amy (1903-1941) *:* Sténodactylo dans le commerce, Amy fut contaminée par le virus du vol après avoir vu le film *Wings* en 1928. Elle acquit une renommée mondiale en réalisant le premier vol en solo de l'Angleterre à l'Australie en 1930.

Lawrence, Thomas Edward dit Lawrence d'Arabie (1888-1935) *:* Officier membre de l'Intelligence Service, il prit fait et cause pour les

Arabes et combattit à leurs côtés contre les Turcs. Après la guerre, lors de la conférence de Paris, il ne put empêcher que la Grande-Bretagne et la France se partagent le Moyen Orient. Son échec pour sauver ses amis arabes l'incita à se retirer de la vie publique. Il écrivit le semi-autobiographique *Sept Piliers de la sagesse*, travailla brièvement pour Churchill au Bureau Colonial (1921-22), puis essaya par deux fois, sans succès, de disparaître en s'engageant dans l'armée sous des noms d'emprunt. Il est mort dans un accident de motocyclette.

Lawrence, David Herbert (1885-1930) *:* Les romans de Lawrence, tels *Amants et Fils*, (1913), *Femmes amoureuses* (1920) et *L'Amant de lady Chatterley* (1928), qui abordaient le sexe avec un flagrant manque de tabou, scandalisèrent la société britannique et furent fréquemment interdits. Sa propre vie fut aussi rebelle et orageuse que ses écrits.

Lloyd George, David (1863-1945) *:* Chef du Parti libéral en 1916-30. Premier ministre en 1916-22. Avant la guerre il fut responsable de nombreuses lois novatrices sur l'assistance sociale. En dépit de ses réformes bon nombre de ses contemporains trouvaient ses méthodes corrompues et détestables. Sa chute est finalement venue à la suite d'un scandale de vente de décorations.

MacDonald, Ramsay (1866-1937) *:* Chef du Parti travailliste en 1922-31. Premier ministre en 1924 et en 1929-35. En 1931, il forma un gouvernement d'union nationale en raison de la crise économique, un mouvement que le Parti travailliste refusa d'appuyer. Il est mort en mer sur le chemin de l'Amérique du Sud.

Marple, Jane (1854-1959?) *F* *:* Habitant St Mary Mead, village qui détenait indubitablement le taux de crime le plus élevé de tous les villages de Grande-Bretagne, elle se trouva constamment impliquée dans des enquêtes sur des assassinats. Sa réputation de détective amateur était connue de toutes les forces de police du pays. Son air innocent et son amour des potins entraînèrent la chute de douzaine de criminels. Elle fut très active à partir de 1928.

Mosley, Sir Oswald Ernald (1892-1973) *:* Issu d'une vieille et riche famille, Membre du Parlement, ministre travailliste idole de la gauche du Parti, Mosley adopta progressivement les théories d'Hitler et de Mussolini. A leur imitation, il fonda l'Union britannique des fascistes. Ses rassemblements de masse étaient très colorés et efficaces, mais problématiques pour la police qui devait maintenir à distance fascistes et contre-manifestants communistes. Les autorités tendirent à favoriser Mosley au détriment des communistes, car, après tout, c'était un gentleman.

Norway, Nevil Shute (1899-1960) *:* Ingénieur diplômé du Balliol College d'Oxford, Norway travailla pour De Havilland et plus tard pour Vickers en tant que concepteur et pilote d'avion. Tandis qu'il était chez Vickers, il travailla sur le dirigeable R100. Plus tard, il créa Airspeed Ltd et construisit le premier avion doté d'un train d'atterrissage escamotable. En 1923, il commença à écrire sous le nom de Nevil Shute et devint un brillant auteur à succès de récits de suspense.



Le Duc et la Duchesse de Windsor en lune de miel dans les environs du château de Wasserleanburg, 1937

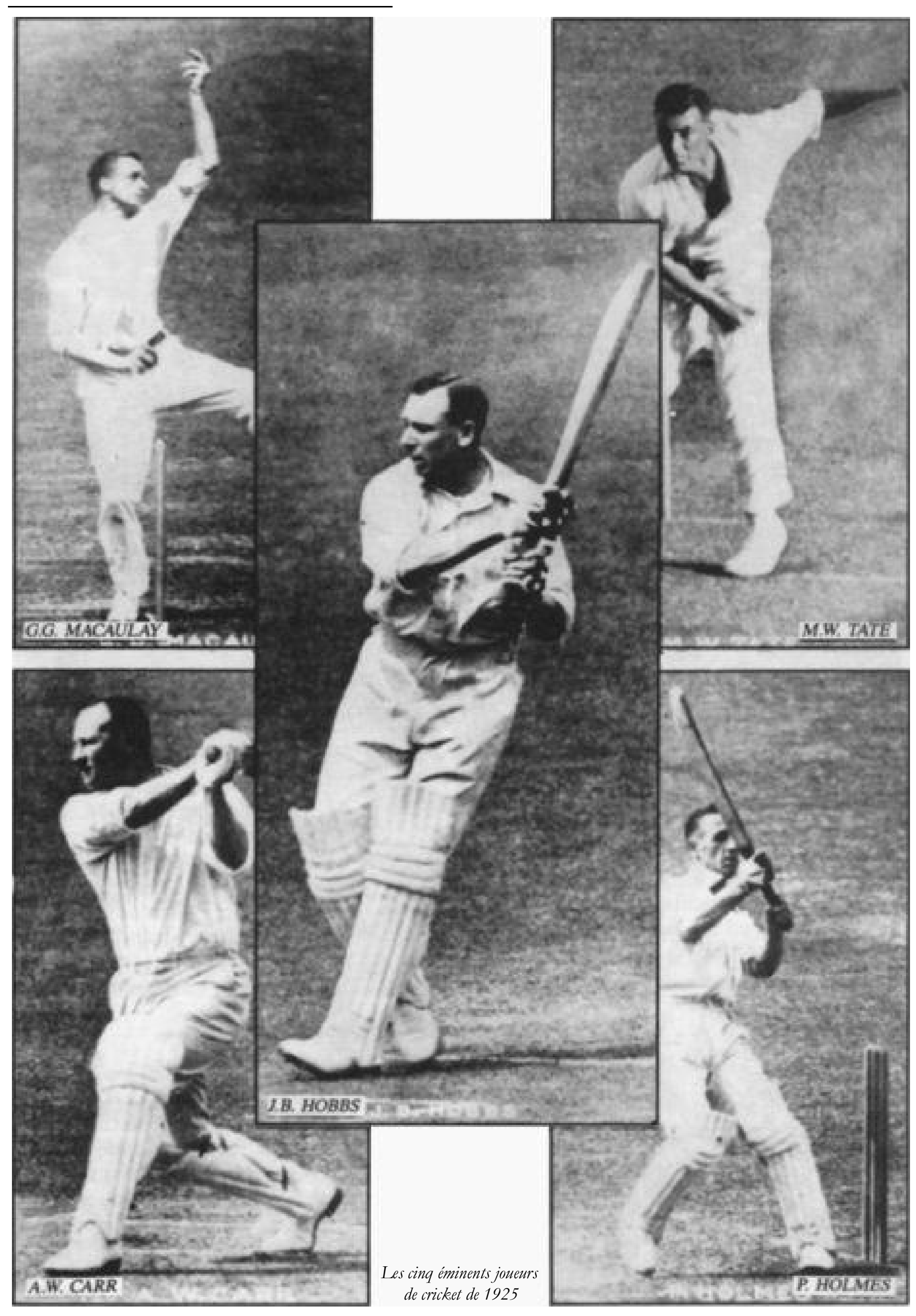
Petrie, Sir William Finders (1853-1942) *:* Durant de longues années avant la guerre, Petrie travailla intensivement en Egypte. De 1892 à 1933, il fut professeur d'égyptologie à l'Université de Londres, et fut adoubé chevalier en 1923. Après 1926, il se détourna de l'Egypte et consacra son attention à la Palestine.

Poirot, Hercule (1851-1974 !) *F* *:* Petit, pimpant, méticuleusement apprêté et arborant une moustache impeccablement soignée, Poirot, retraité de la police belge en 1904, commença une carrière de détective privé en Grande-Bretagne. Il était, aux dires de certains, un peu arrogant et se vantait fréquemment des prouesses de ses "petites cellules grises", mais ses amis et clients britanniques trouvaient ce drôle d'étranger plus amusant qu'offensant. Il détestait le thé, préférant boire du chocolat épais et sucré.

Price, Harry (1881-1948) *:* un célèbre "enquêteur psychique". Voir le chapitre sur l'Occultisme.

Regardie, Israel *:* Ancien membre de l'Aube Dorée, Regardie publia de nombreux livres sur l'histoire et les pratiques de cette célèbre société magique. Ses travaux étaient disponibles au début des années 30.

BIOGRAPHIES



Les cinq éminents joueurs de cricket de 1925

Rutherford, Ernest (1871-1937) *:* Ce physicien né en Nouvelle-Zélande et travaillant en Grande-Bretagne fut l'un des principaux chercheurs dans le domaine des radiations et de la structure de la matière. En 1919, il réalisa la première expérience de transmutation d'un atome au laboratoire Cavendish de Cambridge. Il a été adoubé chevalier, et plus tard fait Lord, en raison de ses travaux.

Sayers, Dorothy Leigh (1893-1957) *:* Fille d'un ecclésiastique de Norfolk, elle publia son premier roman policier en 1923, tout en travaillant à l'agence de publicité Benson à Londres. Ce livre, *Whose body?*, reçut immédiatement un accueil favorable de la critique et marqua la première apparition du personnage de Lord Peter Wimsey. De nombreux ouvrages similaires suivirent, cependant après la première guerre mondiale, elle n'écrivit plus que des livres et des pièces théologiques.

Shaw, George Bernard (1856-1950) *:* Shaw avait déjà fait fortune avec ses livres et ses pièces avant la guerre. Dans les années 20 tout ce qu'il fit fut traité avec le plus grand respect et il obtint le prix Nobel de littérature en 1925. Il fut un socialiste engagé et une grande figure de la Société Théosophique, un groupe d'intellectuels de gauche.

Simpson, Bessie Wallis (1896-1986) *:* Seconde épouse d'un homme d'affaires américain, elle devint la maîtresse du prince de Galles, le futur Edouard VIII. Lorsque Baldwin refusa à Edouard l'autorisation de l'épouser, ce dernier abdiqua.

Stapledon, Olaf (1886-1950) *:* Né dans une famille aisée des environs de Liverpool, il fut pacifiste pendant la première guerre mondiale. Son intérêt ininterrompu pour la philosophie le mena à publier plusieurs romans influents, les plus importants étant *Les derniers et les premiers* (1930) et *Créateur d'étoiles* (1937). Ces romans exploraient des concepts d'espace embrassant des univers multiples, et des chronologies traversant des milliers de milliards d'années. Son roman *Rien qu'un surhomme* (1935) est une vision d'avant-garde sur la mutation humaine.

De Valera, Eamon (1882-1975) *:* Citoyen américain, De Valera fut le chef du Sinn Fein, le mouvement républicain irlandais, après la première guerre mondiale. Plus tard il devint le premier président de l'Eire indépendante.

Watson-Watt, Sir Robert (1892-1973) *:* Diplômé de l'Université de St Andrews, il y enseigna de 1912 à 1921, poursuivant des travaux sur la réflexion des ondes radio. A partir de 1935, il fit breveter les principes de base de la "RADio reflection And Ranging", mieux connue aujourd'hui sous le nom de RADAR. L'avance prise par la Grande-Bretagne dans le développement du radar fut d'une valeur inestimable pendant la seconde guerre mondiale. Il fut adoubé chevalier en 1942.

Waugh, Evelyn (1903-1966) *:* Waugh (prononcez "War") fut l'un des auteurs les plus doué de la génération d'après-guerre. Ses romans, tels *Ces Corps vils* et *Retour à Brideshead* sont d'excellentes études de la vie de la classe supérieure durant cette période.

Wimsey, Lord Peter Death Bredon (1890-????) *F* *:* Deuxième fils du Duc de Denver, il fit ses études à Eton et à Balliol, puis servit dans une brigade de fusiliers pendant la première guerre mondiale. Il participa également à des opérations de renseignements. Après la guerre, il devint célèbre pour ses études d'incunables (manuscrits rares), d'œnologie et de criminologie. Dans ce dernier rôle, il fut responsable de l'arrestation et de la condamnation de plusieurs meurtriers notoires, et de la solution de beaucoup d'autres crimes. Il épousa Harriet Vane, une romancière de livres policiers, en 1935 et ils eurent deux enfants avant le début de la seconde guerre mondiale.

Wooley, Sir Leonard (1880-1960) *:* Wooley travailla pour sir Arthur Evans à l'Ashmolean Museum. Il fit de très nombreuses fouilles en Nubie, en Syrie et en Mésopotamie. Sa plus célèbre découverte étant la ville sumérienne d'Ur qu'il exhuma en 1935, l'année où il fut adoubé chevalier.

Wooster, Bertie (189?-????) *F* *:* Classique "andouille" issue de la classe supérieure, Bertie Wooster est élégamment ballotté par la vie d'une situation absurde à l'autre, toujours contraint de se comporter de façon responsable par ses terribles tantes. Les bonnes manières de Wooster sont préservées grâce aux ressources et à la présence d'esprit de son fidèle maître d'hôtel, Jeeves. Ses aventures ont été racontées par l'écrivain, P. G. Wodehouse.

Auteurs - Marcus Rowland, Caroline Rogers, Graeme Davis & Peter Tamlyn



Personnages

Les règles de base de *L'Appel de Cthulhu* supposent que la plupart des investigateurs seront américains. Ce chapitre donne des descriptions de personnages et des indications pour créer des investigateurs typiquement britanniques. Il inclut également deux bandits de grande classe tirés de la fiction populaire de l'époque. Une grande partie du texte original a été publié dans la revue *White Dwarf* sous le titre *Genlemen and Players.*

Les caractéristiques données pour les personnages sont des indications pour produire des personnages "classiques". Les Gardiens devront faire preuve de souplesse lors des jets de dés de caractéristiques à la création des personnages, si leurs joueurs veulent obtenir des archétypes parfaits.

Gentlemen

"Ce journaliste effondré voulait tout savoir au sujet de cette exposition à Clacton *:* et bien, je lui ai dit de s'adresser au Prof. Ensuite j'ai simplement poursuivi mon chemin... après avoir balancé un violent coup de club de golf à ce type louche lorsqu'il est devenu trop fouineur. Ce petit rat impertinent avait eu le toupet de me demander si je me considérais comme un dilettante. Un dilettante ! Ca sonne comme "frétillant gigolo de thé dansant", non ? Je l'ai renvoyé après lui avoir secoué les puces."

Les Gentlemen investigateurs doivent être grands, languides et rasés de près (quiconque porte la barbe est soit d'une autre génération, soit un marin, un artiste ou un étranger, ces deux derniers types étant extrêmement suspects). Ayant poursuivi leurs études à Oxford ou Cambridge, et très certainement à Eton ou à Harrow juste avant, ils seront financièrement indépendants et n'auront pas besoin de se tracasser avec un travail, bien qu'un emploi au Ministère des Affaires Etrangères[4] puisse être envisageable.

C'est qu'ils ont peu de temps à consacrer à une activité professionnelle avec leur agenda bien rempli par les mondanités. En ville, il y a les cocktails et le charleston, le boston, le jazz-step, le one-step et le fox-trot (savoir jouer du banjo et de l'ukulélé est un plus) ; hors des villes, il y a les agréables week-ends dans les maisons de campagne, avec parties de chasse et réceptions costumées. Balancez simplement une paire de fusils dans votre vieux tacot, emmenez le valet pour vous assister comme chargeur et c'est parti.

Pour refaire une garde-robe, on peut encore s'adresser au tailleur du père, dans Piccadilly[5], mais la coupe des vêtements sera dictée par le Prince de Galles, l'homme le mieux habillé d'Angleterre (autant dire du monde entier). Les hivers sont plus plaisants passés à Monte-Carlo et le reste de l'année à la campagne dans la maison familiale ou en ville dans un appartement ou une maison dans Mayfair[6]. Une vie plutôt agréable. Mais si un vieux copain d'université ou un directeur d'études propose quelque chose qui ressemble à un défi, cela peut fournir le piment dont un véritable Gentleman a besoin.

Les détectives aristocratiques abondent dans la littérature policière et les récits à suspense des années 20 et 30. Le Gentleman investigateur typique pour *L'Appel de Cthulhu* aura une FOR, une CON et une TAI moyennes correspondant à une morphologie grande et mince. A la différence des détectives de fiction qui cachent des esprits acérés sous une apparente idiotie, certains Gentlemen devraient réellement être d'INT basse *:* des andouilles classiques.

Le POU peut être élevé, ce qui leur permettra de mener des vies agréables grâce à de bons jets de Chance et leur donnera également une forte SAN initiale. Etrangement, ceci n'indique pas une puissante discipline mentale, mais plutôt un étourdissant manque d'imagination. La plupart auront une DEX élevée, représentant des années d'entraînement aux jeux de balle, à l'équitation et, bien entendu, à la chasse, au tir et à la pêche. L'APP sera bonne en raison d'une mise et de manières impeccables et d'un charme facile. L'EDU devrait se situer autour de 13 ou 14, mais pas plus. Les Gentlemen vont à l'université en raison de leur naissance plutôt que grâce à leurs cerveaux et ils n'apprennent souvent pas grand chose hormis quelques notions de latin et les classiques.

De tels personnages auront deux motivations principales *:* l'honneur et le sport. L'honneur s'applique principalement aux membres de la même classe, mais peut également mener à des actes de dévouement extrême. Le sport n'est pas moins important *:* ce terme couvre un vaste ensemble d'activités depuis les sports organisés, en passant par les frissons de la chasse et des passe-temps dangereux, jusqu'aux activités purement criminelles comme celles des Gentlemen criminels de l'époque victorienne.

Etant financièrement indépendants, les membres de l'aristocratie font des investigateurs idéaux, capables de décoller de n'importe où dans l'instant. Ils seront également pourvus d'une bonne voiture, d'une paire de fusils de chasse et d'un compte personnel chez Harrods. Cependant, les aspects peut-être les plus importants de ces personnages sont leur influence et leurs relations. Leur influence ne leur permettra pas d'esquiver les principales infractions à la loi ou aux conventions sociales (*particulièrement* aux conventions sociales), mais elle leur évitera des ennuis comme d'être poursuivi pour excès de vitesse en chassant des cultistes. En fait, elle provoquera la déférence presque exagérée des humbles agents de police ("Je vous demande pardon, votre Seigneurie, je n'avais pas réalisé que ces messieurs étaient avec vous...").

Leurs relations sociales peuvent fournir au Gardien de bons moyens pour commencer un scénario. Par exemple, bien que le Gentleman lui-même puisse être un fêtard professionnel, il y a toujours l'ami de l'université qui a trempé dans l'occultisme et qui a besoin d'aide pour sauver sa réputation. Comme on dit *:* "Si vous pouvez garder la tête sur les épaules quand tous sont en train de la perdre, c'est que vous ne vous êtes pas rendu compte du sérieux de la situation". Les Gentlemen investigateurs ne sont pas faits pour être des grands spécialistes en connaissance du Mythe, mais ils ont leurs utilisations et les jouer peut être un défi terriblement agréable.

Joueurs Professionnels

"Officier démobilisé, trouvant la paix incroyablement ennuyeuse, ferait bon accueil à une diversion. Légale si possible, mais ne voyant aucune objection à une activité plus délictueuse si elle est tout aussi plaisante. Excitation essentielle. Envisagerait une activité permanente si conquis par son employeur. Réponse rapide souhaitée, Boîte Postale X10."

C'est par cette annonce que Bulldog Drummond (une création de fiction du Lt Col H. C. McNeile, "Sapper") a commencé la première de ses quatre rencontres avec un grand criminel, Carl Peterson. Drummond est le Joueur typique *:* un professionnel. Le terme dérive du cricket dans lequel les membres amateurs et professionnels d'une même équipe étaient totalement distincts, utilisant même des vestiaires différents, marqués "Gentlemen" et "Joueurs". Drummond et ses confrères peuvent être promptement adaptés pour remplir le même rôle que les détectives privés dans une campagne américaine.



Les appeler des Joueurs n'implique pas qu'ils ne soient pas des Gentlemen, loin de là. A une époque où un domestique pouvait être employé pour deux livres par semaine, un revenu annuel de 2-3000£ permettait de vivre très confortablement. D'ailleurs, un autre des héros de McNeile, Tiny Carteret, pouvait compter sur 5000£ par an. Les Joueurs Professionnels ont des domestiques, pilotent de coûteuses automobiles et sont membres de bons clubs. Ce qui les différencie des Gentlemen est leur manque d'ascendance aristocratique : ce sont avant tout des hommes d'action.

Hugh Drummond, "Bulldog" pour ses amis, mesurait "légèrement moins de six pieds de haut" et était "large en proportion", avec un nez qui "ne s'était jamais tout à fait remis de sa dernière année dans les Poids Lourds des "public schools". Tiny Carteret "avait été sélectionné quinze fois dans la mêlée de l'équipe d'Angleterre" (il était avant de rugby), et - malgré sa taille - il était "merveilleusement agile".

Ainsi, pour créer un Joueur Professionnel, la FOR, la CON et la TAI devraient toutes être assez élevées. Par contre, l'INT ne semble pas être aussi importante. Drummond et ceux de son espèce étaient franchement anti-intellectuels, pour ne pas dire carrément ignorants (Carteret, convoqué à une réunion au Ministère de l'Intérieur[7], a dû s'enquérir de son emplacement). Cependant, l'INT ne devrait pas être trop basse. Bien que Drummond ait admis que son cerveau "était de la variété non classée", il "possédait un très judicieux bon sens, qui lui avait souvent permis d'arriver aux mêmes résultats qu'un homme bien plus brillant et, incidemment, par un itinéraire beaucoup plus direct".

Le POU, dans le sens du charisme, ne devrait pas être faible, tant les qualités de commandement de tels hommes sont évidentes. En outre, comme tous les héros de l'espèce "Saturday Matinee", les Joueurs Professionnels ont besoin de bons jets de Chance pour se sortir des situations épineuses dans lesquelles leur approche directe les embarque souvent. Ils doivent également pouvoir esquiver les tentacules cinglants lorsque les choses





deviennent délicates, un bon niveau de DEX est donc souhaitable (Drummond était "rapide comme l'éclair et mortel avec un revolver en main").

L'APP peut être élevée ou basse, selon votre envie. Bien que le sobriquet de "Bulldog" soit révélateur des traits du personnage, Drummond était "le propriétaire verni de ce type jovial de laideur qui inspire la confiance immédiate en son propriétaire". L'EDU sera basse à moyenne, selon si et quand le personnage a été expulsé de son établissement scolaire. Si Drummond avait jamais atteint les flèches de rêve d'Oxford, cela aurait été probablement pour soutenir les fortunes déclinantes du rugby universitaire et des équipages d'aviron. Notre homme aurait sans doute passé la majeure partie de son temps à se livrer à des activités chaleureuses telles que le "lancer" d'étudiants en arts dans les fontaines.

La plupart des Joueurs Professionnels, sinon tous, auront un passé militaire et auront participé à la "der des der". On ne peut pas dire qu'ils portent les Allemands (les "Boches") dans leur cœur... Selon eux, tous les étrangers appartiennent à l'une des deux catégories suivantes : comique ou sinistre. L'idée d'abominations cosmiques tapies derrière le mince écran de la réalité quotidienne est un peu dure à avaler, mais de tels cultes sont de toute évidence de mèche avec les bolcheviques pouilleux ou toute autre clique de sinistres conspirateurs. Alors que le Gentleman a une foi inébranlable dans toutes les choses décentes et britanniques, le Joueur Professionnel sait qu'ils sont constamment sous l'assaut des complots étrangers que seule une action rapide et ferme peut contrer.

Comme les Gentlemen, les Joueurs Professionnels sont les précieux propriétaires de voitures rapides, toujours choisies pour leur côté sportif (Drummond était assez fier de son Hispano-Suiza). La plupart des Joueurs Professionnels auront conservé au moins deux souvenirs de la guerre : une ordonnance (qui aura inévitablement une épouse en or) et un Webley réglementaire bien graissé. L'ordonnance et son épouse seront employés comme domestiques dans l'appartement de célibataire situé dans Mayfair. Le Webley est le parfait complément de son fidèle poing droit. Il est sûr que les Joueurs Professionnels ne sont pas des intellectuels, mais comme "Sapper" le dit d'une de ses créations, ils sont tout à la fois "un athlète et un Gentleman. Et la combinaison des deux est imbattable".

Maîtres d'hôtel

"Zzut, et re-zzut ", zézaya Algernon de Vere Skeffley (Bart), en soulevant son fusil de chasse par le canon comme la monstruosité tentaculaire se traînait vers le groupe. "Mauvais moment pour tomber à court de cartousses, n'est-sse pas ?". Derrière lui, Simmonds frissonna légèrement à l'idée sacrilège que la plus fine création de Messieurs Purdey puisse être employée comme instrument contondant, et toussota discrètement. "Si je puis suggérer à Monsieur, j'ai pris la liberté d'apporter une pioche que j'ai trouvée tandis que nous venions par la cave. Peut-être pourriez-vous vous servir de cela, tandis que je recharge pour vous ?"

Plus qu'un domestique, mais moins qu'un gentleman, le Maître d'hôtel se tenait entre deux mondes, un aristocrate du travail. En tant que directeur général d'une grande maison, il (car c'était toujours il) était de son devoir de s'assurer que tout était réglé comme une montre suisse et que les nombreux domestiques remplissaient les tâches qu'on attendait d'eux. Il exerçait un pouvoir considérable et, bien que les Maîtres d'hôtel (au moins ceux de fiction) "suggèrent" toujours, leurs suggestions étaient rarement ignorées.

Avec les classes inférieures, commerçants et leurs semblables, les Maîtres d'hôtel savaient s'y prendre et pouvaient afficher une dignité glaciale calculée pour dominer même le lourdaud le plus impertinent. Après avoir souvent servi plusieurs générations de la même famille, ils étaient autorisés à des familiarités impensables pour n'importe quel autre serviteur. Un privilège de leur position qui était exercé d'une manière indirecte. Celui qui joue un Maître d'hôtel ne



devrait pas hésiter à utiliser des expressions comme "Si je puis m'exprimer ainsi, Monsieur..." et "Pourrais-je demander, Monsieur.", ainsi que des coups bas comme "Je ne suis pas étonné. Monsieur."

Bien que – au premier abord – les Maîtres d'hôtel ne paraissent pas être des personnages prometteurs pour une campagne de *L'Appel de Cthulhu*, leur profession est réellement d'une portée considérable. Pour commencer, leur position signifie qu'ils accompagnent le maître en qualité de valet de chambre ou d'homme de confiance. Ceci leur permet d'agir comme une sorte d'ange gardien de luxe, de garde du corps, un peu de la même façon que Jeeves l'était pour Bertie Wooster. Faisant le lien entre les domestiques et les maîtres, ils sont souvent en mesure de se procurer des informations que d'autres membres d'un groupe pourraient difficilement obtenir, et ils peuvent apparaître naturellement dans des situations où leurs employeurs seraient déplacés. Cas classique d'eau qui dort à laquelle il ne faut pas se fier, ils sont non seulement dotés de plus de bon sens que la moyenne, mais ils peuvent également faire la démonstration de talents inconnus aux moments les plus opportuns. "Good Lord, Robbins, où donc avez vous appris à charmer les serpents ?" "Quand votre défunt père résidait à Jaipur, Monsieur. Nous avons été infestés de cobras dans la salle de bains, et j'ai pensé que cela pourrait se révéler utile."

En optant pour un personnage de Maître d'hôtel, vous devriez garder les points suivants à l'esprit. La FOR est relativement sans importance, mais une CON correcte est souhaitable. La TAI n'est pas cruciale, encore que l'aspect d'un Maître d'hôtel devrait être en étroite harmonie avec celui de son maître. L'INT devrait être élevée (les Maîtres d'hôtel de fiction sont connus pour leurs capacités à proposer des suggestions incontestables), mais l'EDU sera basse à moyenne, reflétant une instruction minimale, mais riche d'expérience. Le POU devrait être élevé : Les Maîtres d'hôtel devraient être capables de dédaigner les attaques magiques et se sortir indemnes de situations dramatiques. Leur SAN sera donc élevée en proportion. Les Maîtres d'hôtel partagent avec leurs employeurs la certitude inébranlable que le soleil ne se couchera jamais sur l'Empire britannique, et tous les micmacs du monde ne sauraient les convaincre du contraire.

Valets

"Je te dis que ça pue !", affirma-t-elle à la fin. "Tu tentes trop le diable. Un crime, Denny, un crime. T'n'as rien à faire avec de pareilles folies, mon gars, ou j'te promets qu'on en reparlera.". Pointant une dernière fois un doigt réprobateur vers lui, elle se détourna et repartit vers sa cuisine. Dans sa jeunesse, James Denny avait été un peu sauvage et il y eut ce matin-là dans ses yeux un éclat qui, l'espace d'un instant, rappelait de vieux souvenirs.

Quand Bulldog Drummond mit son annonce dans le journal (sans que ce fut jamais spécifié, nous pouvons affirmer sans risque que ce *n*'était *pas* dans le *Daily Mail*), il impliqua aussi son valet. James Denny avait été l'aide de camp de Drummond pendant la Grande Guerre et, à cause de l'imminence de la Grande Dépression et du nombre important d'ex-soldats sans-emploi, il devait probablement être reconnaissant d'être au service d'un gentleman connu et de confiance. Bien que les fonctions de Valets et de Maîtres d'hôtel se recouvrent, ce que nous appelons ici un Valet est un individu tout à fait différent.

Si un Gentleman a un Valet, c'est probablement parce que son père est toujours en vie et requiert l'attention pleine et entière d'un Maître d'hôtel. Le Valet sera un homme plus jeune, en lequel le Maître d'hôtel aura confiance pour garder le "jeune maître" à l'écart des problèmes. Un Joueur Professionnel aura seulement deux domestiques : un valet qui sera l'homme à tout faire, servant à table, entretenant et conduisant la voiture, et son épouse qui gardera la maison et fera la cuisine (dans les années 20 il y avait un tel préjugé contre le fait d'employer des célibataires à certains postes, que beaucoup de couples "mariés" faisant acte de candidature pour des places de domestiques ne s'étaient jamais rencontrés avant leur entretien d'embauche).

Les Valets sont typiquement de jovials Cockneys[8], de "bons costauds" du Yorkshire, des Ecossais débrouillards ou tout autre stéréotype régional. Si, comme Denny, ils ont rencontré leur maître pendant leur service militaire, ils peuvent avoir mené des vies hautes en couleur, et même criminelles, avant la guerre. Parker de *Thunderbirds* est un bon exemple, plus récent, de ce type.

Les Valets sont des exécutants plutôt que des penseurs, mais ils seront petits, secs et nerveux plutôt que tout en muscles. A la différence du Maître d'hôtel, le Valet sera probablement l'opposé physique de son maître, les deux se complétant pour former une équipe équilibrée, capable de faire face à toutes les situations. La TAI et la FOR n'ont pas besoin d'être au-dessus de la moyenne, mais de bonnes CON et DEX sont essentielles. L'INT, qui représente son bon sens inné, doit être correcte, mais l'EDU sera presque inexistante. Par exemple, il serait normal qu'un Valet remue les lèvres en lisant dans sa tête. Le POU devrait être faible. Le passé ouvrier du Valet peut avoir été dur, mais il est peu probable qu'il l'ait exposé à des menaces autres que physiques. L'APP n'a pas besoin d'être particulièrement élevée. Denny, par exemple, est juste décrit comme une "ex-ordonnance à la mâchoire carrée".

Les atouts des Valets se révèlent dans les compétences spécialisées qu'ils peuvent apporter à un groupe. Denny avait été signaleur[9] dans l'armée, mais d'autres personnages peuvent avoir été soldats du génie, artilleurs ou même infirmiers. Avant la guerre, ils peuvent avoir exercé n'importe quelle profession d'une classe inférieure, avec ses compétences appropriées. Bien qu'il lui manque la manière et le style du Maître d'hôtel, le Valet moyen reste néanmoins



un homme utile, qu'on apprécie d'avoir sous la main quand les choses tournent au vinaigre.

Détectives

Tout comme les Valets diffèrent des Maîtres d'Hôtel, les Détectives sont différents des Joueurs Professionnels. Ils peuvent être des hommes d'action, quand l'occasion l'exige, mais sont toutefois plus (voire beaucoup plus) intellectuels que les Joueurs Professionnels. Le Détective représente le classique enquêteur amateur doué : déconcertant de perspicacité et versé dans d'obscures branches de la science et de la littérature. Leurs services sont recherchés par le gouvernement et ils risquent régulièrement leur vie et leur santé dans des contrées étrangères au service de l'Empire. En effet, ce sont plus souvent des menaces étrangères qui occupent leurs brillants esprits, que la petite criminalité, lot quotidien de leur glorieux prédécesseur, le grand Sherlock Holmes.

A côté de ses héros Joueurs Professionnels, "Sapper" a créé deux Détectives, Ronald Standish et Jim Maitland. Il écrivit au sujet de Standish "... seuls le Tout-Puissant et lui savaient quel était son boulot... et il était difficile de savoir duquel des deux ce serait le plus difficile de l'apprendre". Cependant, au-delà de ces deux héros, le meilleur exemple de Détective des années 20 peut être trouvé dans les écrits de Sax Rohmer, sous la forme de Nayland Smith.

C'est comme commissaire de police en Birmanie que Nayland Smith a rencontré la première fois le scélérat ultime, Fu Manchu, contre lequel il allait mener une lutte épique. Il allait devenir sir Denis Nayland Smith et gravir les échelons jusqu'à devenir commissaire auxiliaire de Scotland Yard. L'adaptation de ce personnage par la revue de bandes dessinées Marvel révèle qu'il devint plus tard chef du MI6. Il reprendra néanmoins du service sur le terrain pour des expéditions mystérieuses et dangereuses, seul ou avec quelques personnes de confiance, pour déjouer la dernière menace du Péril Jaune. Privilégiant l'astuce à la force brute, Smith se déguisa, mettant même en scène sa propre mort afin de tromper les agents de Fu Manchu. Il put ainsi résoudre l'intrigue et donner la mort à son auteur.

Les Détectives n'ont pas besoin d'avoir une FOR importante, mais il est souhaitable de disposer d'une bonne CON pour survivre aux pièges et aux tortures diaboliques que leurs adversaires mettront sur leur chemin. La TAI devrait idéalement être le reflet d'un homme grand, décharné, sec et nerveux. La DEX peut être basse, les Détectives tendant à compter sur d'autres, peut-être un compagnon Joueur Professionnel, pour faire face aux brutalités.

Une bonne INT est essentielle, non seulement pour l'intelligence générale, mais également pour le bon score en Idée que cette dernière apportera. Smith semblait passer beaucoup de temps à se frapper sur le front et à clamer sa frustration, lorsqu'il comprenait soudain la terrible signification de ce qu'il avait découvert. Le Détective peut ne pas avoir suivi une instruction en bonne et due forme, mais il a acquis une hétéroclite collection de connaissances par ses études et expériences personnelles. Par conséquent, son EDU ne sera pas basse.

Etonnamment, peut-être, le POU peut être assez bas. Au grand dédain de Fu Manchu, Smith tombait souvent dans les pièges du diabolique docteur : en étant généreux, nous pouvons attribuer ces situations à un faible score en Chance. Le POU bas signifie également une SAN initiale pitoyable. Ceci peut refléter l'imagination surdimensionnée de la plupart des Détectives (Holmes lui-même était sujet à des accès de dépression). L'APP ne devrait pas être trop inhabituelle car le Détective souhaitera passer inaperçu dans la foule.

Athlète

Notre représentant symbolique de la véritable classe ouvrière, l'Athlète est totalement déplacé dans le beau monde. Jusque récemment, il ignorait même comment utiliser un couteau et une fourchette. Ses prouesses sportives lui ont permis de s'élever au-dessus de la masse du commun. Il a accédé à la gloire, peut-être comme avant-centre de Manchester United ou comme lanceur pour Yorkshire, et peut même être aussi célèbre que le Roi ou Charlie Chaplin. Les Gentlemen pourraient être déconcertés par ses manières un peu rudes mais, en vrais amateurs du beau jeu, ils ont du respect pour ses capacités, particulièrement s'il joue dans leur équipe favorite.

Une DEX élevée est une obligation absolue. La FOR et la CON ne devraient ni être faibles ni particulièrement élevées, le sport pratiqué guidera le choix. La TAI et le POU peuvent avoir n'importe quelle valeur, mais l'INT sera probablement basse et l'EDU carrément au ras des pâquerettes.

Professions

Plus que de véritables professions, les descriptions ci-dessus définissent les grandes lignes de personnalités typiques. Les Gentlemen, par exemple, peuvent mener une vie oisive, mais pourraient tout aussi bien entrer dans le service diplomatique ou, pour le plus jeune fils d'une famille, dans les ordres. La liste suivante donne des suggestions de compétences pour chacun des personnages ci-dessus. Les joueurs qui souhaiteraient une carrière plus spécifique peuvent choisir dans les règles de base de *L'Appel de Cthulhu* ou dans *Cthulhu by Gaslight*. Pour *Gaslight*, ajoutez Conduire Automobile aux compétences indiquées pour chaque profession et les ex-militaires ne sont pas disponibles (voir plus bas). Les revenus concernent uniquement les biens à disposition.

Gentleman

Compétences : Baratin, Chanter, Conduire Automobile, Français, Fusil de Chasse, Grec, Latin, Monter à Cheval, Photographie, Piloter Avion.
Revenu : 1d10 x 200£ + 300£.

Joueur Professionnel

Compétences : Arme de poing, Baratin, Combat à Mains nues, Conduire Automobile, Discrétion, Ecouter, Grimper, Lancer, Nager, Sauter, Se Cacher, Suivre une Piste, Trouver Objet Caché.
Revenu : 1d6 x 300£ + 300£.

Maître d'hôtel

Compétences : Bibliothèque, Comptabilité, Conduire Automobile, Droit, Histoire, Langue Etrangère, Persuasion[10], Premiers Soins, Psychologie, Trouver Objet Caché.
Revenu : 1d4 x 200£ + 300£.

Valet

Compétences : Chanter, Combat à Mains nues, Conduire Automobile, Conduire Engin Lourd, Discrétion, Electricité, Lancer, Marchandage, Mécanique, Suivre une Piste.
Revenu : 1d4 x 100£ + 100£.

Détective

Compétences[11] **:** Anglais, Anthropologie, Archéologie, Biologie[12], Chimie, Histoire Naturelle[13], Langue Etrangère, Médecine[14], Pharmacologie, Suivre une Piste.
Revenu : 1d6 x 200£ + 300£.

Athlète

Compétences : Combat à Mains nues, Esquiver, Grimper, Lancer, Matraque[15], Sauter.
Revenu : 1d6 x 100£ + 200£.

Pour établir les revenus d'autres professions, déterminez la classe sociale du personnage en la comparant avec les différents types ci-dessus et utilisez le calcul de la plus proche. Si vous avez un revenu en dollars, utilisez le facteur de conversation donné dans le chapitre Argent et Prix.

Expérience de la Guerre

Tout personnage masculin qui a atteint l'âge de 16 ans avant 1918 peut choisir d'avoir servi durant la Grande Guerre. Ceci ajoute automatiquement 1 à son EDU par année de service, mais lui coûte 1d4 points de SAN par point d'EDU supplémentaire. Ce qui représente l'expérience acquise sur le champ de bataille et les effets des chocs psychologiques.

L'expérience supplémentaire accordée par l'augmentation de l'EDU peut être utilisée pour développer les compétences suivantes : Arme de Poing, Crédit, Discrétion, Dissimulation[16], Fusil, Grimper, Monter à Cheval, Nager, Navigation[17], Persuasion[18], Piloter Avion, Premiers Soins, Psychologie, Sabre, Trouver Objet Caché. Par conséquent, par année de service durant la Grande Guerre, un personnage a 30 points[19] à répartir dans les compétences ci-dessus.

Les anciens combattants peuvent également décider d'avoir conservé une arme guerre en souvenir. Ce sera probablement un fusil Lee-Enfield .303 pour les hommes du rang ou les sous-officiers ou un revolver Webley-Fosbery .455 pour les officiers. Autre solution, les armes


SEW BY ELECTRICITY
DRIVE
SLOWLY
25
26
Ind Coope's Ales

allemandes prises à l'ennemi : fusil Mauser (similaire au Lee-Enfield) ou pistolet automatique Luger P08 9mm parabellum. Les statistiques pour ces armes et calibres peuvent être trouvées dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*.

Comme la conscription a commencé en 1916, les personnages ont besoin d'une bonne excuse pour ne pas avoir effectué au moins 2 ans de service militaire. Si ce n'est pas le cas, ils risquent d'être considérés avec méfiance par leurs camarades. Peuvent être considérées comme des excuses valables : une CON très faible, un travail dans le Service Civil ou avoir été versé dans la Royal Navy. Dans ce dernier cas, le personnage peut très bien n'avoir vu que peu d'actions militaires significatives.

Il y a eu très peu de femmes dans le service actif pendant la Grande Guerre, excepté les infirmières. Mais celles qui sont restées au pays l'ont maintenu en marche, tandis que leurs fils et conjoints étaient au loin. En conséquence, tout personnage féminin d'un âge approprié peut, en plus des compétences normales de sa profession, choisir parmi la liste suivante : Comptabilité, Conduire Automobile, Conduire Engin Lourd, Crédit, Electricité, Mécanique, Premiers Soins.

Modification des Chances de Base

Les chances de base des compétences sont les mêmes que pour les investigateurs américains, aux quelques exceptions suivantes :

Crédit : la chance de base pour des personnages de la classe ouvrière est de 5 % et celle pour des personnages de la classe supérieure de 25 %.

Monter à Cheval : la chance de base est de 20 % pour des personnages de la classe supérieure.

Conduire Attelage : cette compétence de *Gaslight* est ouverte uniquement aux personnages de la classe ouvrière avec une chance de base de 20 %. Elle se rapporte à la conduite de tous les véhicules hippomobiles.

Comme dans *Gaslight*, les Gardiens peuvent modifier les chances de base des compétences de communication (Baratin et Persuasion[20]) pour tenir compte de la classe sociale. Pour ceci, ajoutez 10 % à ces compétences pour chaque niveau que l'orateur possède en plus de son assistance, et enlevez 10 % pour chaque niveau en dessous. Ainsi une personne de la classe supérieure parlant à une personne de la bourgeoisie obtient un bonus de +10 % (1 niveau au-dessus), tandis qu'une personne de la classe ouvrière parlant à une personne de classe supérieure souffre d'une pénalité de -20 % (2 niveaux en dessous).

Ennemis publics

Bien que la préoccupation principale d'un investigateur de *Cthulhu* soit l'échec des intrigues des divinités du Mythe et de leurs suivants, le monde des années 20 et 30 fourmille de personnages ignobles. Un grand nombre de leurs activités pourrait être découvert par ceux qui fourrent leur nez dans les événements obscurs. Ce genre de personnes n'apprécie pas qu'on s'intéresse de trop près à ses affaires, ainsi un bandit épique fera une alternative intéressante et passionnante à la poursuite habituelle des horreurs tentaculaires. Aucune caractéristique n'est précisée pour les deux scélérats présentés ci-dessous : ces personnages étaient les maîtres de tant de disciplines perfides que le Gardien peut tout à fait légitimement leur attribuer toute compétence qui lui semblera nécessaire.

Mr Peterson

"Il est plutôt de taille moyenne et assez trapu, rasé de près, avec d'épais cheveux bruns légèrement grisonnants. Son front est large et la couleur de ses yeux tend vers le gris-bleu. Mais ce sont ses mains qui me terrifient. Elles sont grandes et blanches et tout à fait impitoyables."

Bulldog Drummond

Comme la plupart des grands bandits, Carl Peterson était une énigme. Quelque ait été son vrai nom, ce n'était certainement pas Peterson, pas plus que Comte de Guy, Edward Blackton, révérend Theodosius Longmoor ou tout autre de ses pseudonymes. Drummond fit remarquer un jour à son propos que sans son total manque de scrupules sur les moyens employés pour atteindre ses buts, son prodigieux cerveau, son sang-froid et son ambition illimitée lui auraient permis d'atteindre des sommets dans tout domaine qu'il aurait choisi. En dépit de la lutte impitoyable qui les opposait, Drummond et Peterson avaient beaucoup de respect l'un pour l'autre.

Maître de mille déguisements, Peterson finissait toujours par se trahir à cause de son habitude de battre la mesure du bout des doigts sur ses genoux quand il était perturbé. Comme seul Drummond semblait l'avoir remarqué, cela ne le gênait pas excessivement. Malgré sa cruauté, Peterson ne manquait pas de sens de l'humour et, comme l'artiste qu'il était, il ajoutait souvent des éléments fantaisistes à ses ignobles complots. Inutile de préciser que les plaisanteries étaient toujours faites aux dépens des autres. Il était également un faussaire expert et utilisait parfois ce talent à bon escient quand ses méthodes de persuasion s'étaient montrées... trop énergiques.

Le Docteur Diabolique

"Imaginez une personne de haute taille, maigre et d'allure féline, large d'épaules, avec le front de Shakespeare et le visage de Satan, un crâne rasé et des yeux en amande, magnétiques, aussi verts que ceux d'un chat. Investissez-la de toute la ruse cruelle de l'entière race orientale accumulée dans un intellect géant, avec toutes les ressources de la science, passée et présente, et vous avez une image du Dr Fu Manchu, le "Péril Jaune" incarné dans un homme."

Rues enveloppées de brouillard de ports maritimes animés, objets mystérieux de l'Orient, sinistres sociétés secrètes et morts soudaines et inexplicables : un matériau idéal pour des scénarios de *L'Appel de Cthulhu* et la substance même de beaucoup d'histoires de Sax Rohmer sur le Diabolique Docteur.

La principale organisation à travers laquelle Fu Manchu agissait était le Si-Fan. Tout en étant un terme désignant les indigènes de l'est du Tibet, c'était "le nom d'une société secrète avec des ramifications aux quatre coins de l'Orient", consacrée à l'établissement d'un empire mondial et dirigée par une princesse d'une lignée incalculablement ancienne, préservée grâce à la réincarnation et résidant dans un monastère secret du Tibet.

Les principaux agents de Fu Manchu étaient des Dacoits birmans, ou Etrangleurs, membres de la même secte que les Thugs indiens, adeptes du meurtre silencieux. Grâce à des dispositifs comme des échelles télescopiques, ou grâce à leur agilité naturelle, ils pouvaient atteindre des pièces apparemment sûres et y introduire un agent mortel. Du serpent caché à l'intérieur d'un bâton de marche à une drogue, en passant par un gaz ou la Fleur du Silence dont le contact était mortel. Fu Manchu lui-même était un chimiste de génie, versé dans la préparation des poisons, de leurs antidotes et de substances pouvant produire une transe cataleptique. Il était également un linguiste brillant "qui s'exprimait avec presque la même facilité dans n'importe quelle langue civilisée comme dans la plus barbare".

Bien que le Docteur ne se serve pas de magie ou de l'occultisme, excepté d'une forme d'hypnose, le Si-Fan a des analogies avec des références au mystérieux Plateau de Leng de certaines histoires de Lovecraft. Dans *Les Mystères du Si-Fan*, Fu Manchu utilise aussi comme cache une chapelle secrète, faisant partie d'un réseau de tunnels et de salles sous Greywater Park, qui dans le passé avait été utilisée pour le culte d'Asmodée et la célébration de Messes Noires. Dans les premières histoires, Rohmer indique clairement que Fu Manchu n'est pas son propre maître, mais simplement le serviteur d'une puissance si distante et si terrible que Nayland Smith n'a pas osé la contempler. Dans des histoires postérieures, le Chinois agissait plus pour son propre compte, et s'il y avait au monde quelqu'un d'assez audacieux pour essayer d'exploiter Cthulhu et consorts pour ses propres desseins, Fu Manchu était cet homme.

Auteurs - Chris Elliott, Dick Edwards & Peter Tamlyn



Vie Sociale

Les Effets de la Guerre

L'un des plus importants effets sur la société britannique des années 20 a été l'épouvantable taux de mortalité de la première guerre mondiale. Pendant ce conflit, un important pourcentage des hommes aptes du pays a été tué. Et "apte" est ici une expression significative, parce que presque 40 % des recrues potentielles des classes ouvrières se sont révélées trop souffreteuses pour être incorporées. Ceci signifie qu'un nombre disproportionné de pertes provenait des classes moyennes et supérieures. La noblesse du pays a été décimée.

Autre résultat de la guerre, un grand nombre d'ex-soldats portaient toujours des cicatrices de la bataille. Ceci représentait non seulement une incapacité évidente – amputations et autres – mais aussi des dommages internes provoqués par les gaz toxiques et des cicatrices mentales laissées par la vie dans les tranchées. Le combat sans espoir dans lequel des dizaines de milliers de vies ont été perdues pour gagner quelques miles de terre boueuse, a rendu fous beaucoup d'hommes. En effet, environ 2000 des hommes encore hospitalisés dans les hôpitaux militaires à la fin de la guerre étaient des aliénés. Dans la Grande-Bretagne de l'après-guerre, la santé mentale était une denrée rare.

Jeunesse Dorée[21]

Après la guerre, les jeunes gens qui avaient survécu, ou qui étaient trop jeunes au moment du conflit, ont inventé leur propre forme de folie. La moralité stricte et étouffante des ères victoriennes et édouardiennes a été jetée par la fenêtre et a été remplacée par une vie de fête sans limite. A la grande horreur de leurs aînés, la jeunesse de Grande-Bretagne s'est adonnée à l'indécence (les jupes au-dessus du genou !), à la promiscuité, aux inélégantes danses américaines et même à la drogue (opium, héroïne et cocaïne étaient très facilement disponibles). Les jeunes ont ignoré cette désapprobation : après tout, ce n'était pas eux qui avaient fait une telle pagaille de cette terrible guerre.

Entre 1919 et 1925, environ 11000 salles de danses et boîtes de nuit se sont ouvertes, la plupart du temps dans le sud du pays. De nombreuses boîtes de nuit étaient à peine plus qu'une ou deux pièces servant de débit de boissons. Souvent elles ouvraient et fermaient dans la même semaine, soit en raison d'une descente de police (il ne leur venait même pas à l'esprit qu'une licence leur était nécessaire), soit parce que leurs patrons trouvaient déjà ça assommant et s'étaient lancés dans la dernière combine à la mode.

La Dépression a mis un coup de frein à l'esprit de fête et les choses se sont considérablement calmées pendant les années 30. La mode est alors passée des réceptions à la politique, beaucoup de jeunes gens rejoignant Moseley et le fascisme ou, devenant communistes, partaient combattre dans la guerre civile espagnole.

Classe Sociale

N'imaginez cependant pas qu'une telle débauche était ouverte à tous. La Grande-Bretagne était toujours une nation profondément cloisonnée, avec plus d'un million de personnes travaillant comme domestiques. On s'attendait toujours à ce que les membres de la classe ouvrière portent la main à leur chapeau ou fassent une révérence avant d'adresser leur "meilleures" civilités. Toutes les grandes maisons avaient une entrée principale, en façade, pour les visiteurs du "beau monde" et une entrée à l'arrière ou sur le côté pour les "fournisseurs". Tandis que les classes supérieures festoyaient dans un discret nuage de champagne et d'opium, les classes inférieures s'acharnaient à noyer leur cafard dans la bière.

Bien que la Grande-Bretagne ne fusse pas, et de loin, aussi socialement mobile que l'Amérique, quelques pistes d'élévation sociale se dessinaient pour les pauvres. Un jeune homme intelligent de la classe ouvrière pouvait espérer accéder à la classe moyenne en tant que ministre du culte méthodiste, ou essayer de s'élever dans les rangs du Mouvement Travailliste, de délégué du personnel à chef de syndicat ou membre du Parlement. L'ère de la pop star issue de la classe ouvrière était proche, mais le sport était la nouveauté marquante : un talent exceptionnel au football ou au cricket était un billet assuré pour la gloire.



Un autre facteur socialement significatif durant cette période concerne la montée continue de la bourgeoisie : des professionnels libéraux avec de bons boulots bien payés pouvaient aspirer à faire partie du "beau monde". Les hommes d'affaires ayant vraiment réussi (bon nombre d'entre eux grâce à leur impitoyable mercantilisme pendant la guerre) pouvaient concurrencer la petite noblesse en richesse, d'où la considérable rivalité entre les vrais aristocrates et les "nouveaux riches" de l'industrie. Pouvoir ou pas faire remonter son ascendance à l'invasion normande de 1066 pouvait être une très importante question sociale.

L'Emancipation des Femmes

La loi de 1919 qui a finalement donné le droit de vote aux femmes a marqué la fin effective du mouvement des Suffragettes comme force nationale. Néanmoins, la bataille n'était nullement gagnée. Il devait encore se passer 9 ans avant que le droit de vote soit accordé au même âge aux hommes et aux femmes et, même alors, les quotidiens doutaient que les jeunes "flappers"[22] aient assez de bon sens pour utiliser leur tout nouveau pouvoir. En outre, il y avait une considérable discrimination dans les travaux que les femmes pouvaient exercer et les salaires qu'elles obtenaient pour les effectuer, malgré le fait que la guerre avait prouvé que les femmes étaient tout à fait capables dans tous les aspects du travail industriel. Beaucoup de Britanniques, hommes et femmes, croyaient fermement qu'une épouse était la propriété de son mari, plutôt qu'une partenaire à égalité.

Phénomène intéressant, pendant les années 20, la mode tendait vers l'unisexe. Les femmes portaient les cheveux courts et s'acharnaient à paraître plates comme des garçons. Les hommes ne portaient plus ni barbe ni moustache. Le dandysme était courant parmi les classes supérieures et l'homosexualité régnait à Eton et à Oxford.

Religion

Bien que la moralité stricte des périodes victoriennes ait été durement secouée par les activités de la "Jeunesse dorée", la Grande-Bretagne des années 20 et 30 était toujours une société religieuse, beaucoup plus qu'aujourd'hui. C'est exact, les choses allaient mal pour les églises : les avancées rapides de la science, le darwinisme en particulier, et l'hécatombe, apparemment injustifiée, de la Grande Guerre avaient pas mal secoué la foi en Dieu des hommes. Mais la Grande-Bretagne était toujours un pays très chrétien et un important pourcentage de la population allait à l'église régulièrement chaque dimanche.

La grande majorité des classes supérieures étaient membres de l'Eglise protestante d'Angleterre. Les classes ouvrières – en particulier au Pays de Galles et dans le nord-est – préféraient des religions "non-conformistes" avec une moindre conscience de classe, en particulier les sectes méthodistes (qui s'unifièrent en 1932, en grande partie en raison de la chute des adhésions). Le catholicisme n'était plus soumis à la discrimination légale depuis un siècle, mais le soupçon et la haine des catholiques envers les protestants dévoués régnaient encore. Une situation que les événements d'Irlande n'arrangeaient en rien. Là où il existait d'importantes populations catholiques, la rivalité s'exerçait sur les terrains de football : des villes comme Liverpool et Glasgow possédaient deux équipes, l'une catholique et l'autre protestante.

La situation en Ecosse était tout à fait différente du reste du pays. Comme pour beaucoup d'autres institutions, l'Ecosse avait sa propre Eglise protestante, divisée en plusieurs sectes rivales. Une partie des plus extrêmes de ces groupes appliquaient des codes moraux incroyablement stricts.

Auteurs - Andy Bradbury & Peter Tamlyn



Communications

Postes

Le service postal dans les années 20 et 30 était bien meilleur qu'aujourd'hui. Poster une lettre était bon marché et il y avait plusieurs distributions par jour. Il était tout à fait possible d'envoyer une lettre de Londres à Reading le matin et de recevoir une réponse tard dans l'après-midi. Le courrier étranger était légèrement moins fiable à cause de l'absence d'un service postal aérien de qualité.

La manière la plus rapide d'envoyer un message d'un endroit à un autre était le télégramme. Ce service était efficace et fiable, bien que, durant la période, il ait été progressivement abandonné au profit du téléphone.

Prix :

Lettres	1½d pour les 2 premières onces + ½d par once supplémentaire
Empire & USA	½d pour 1 once + 1d par once supplémentaire
Etranger	2½d pour 1 once + 1½d par once supplémentaire
Colis	6d pour 2 livres, 9d pour 5 livres, 1s pour 8 livres
Télégrammes	1s pour les 12 premiers mots (adresse comprise), puis 1d pour chaque mot supplémentaire. Il y avait une surtaxe 6d le dimanche et les jours fériés.

Téléphones

Le nombre de téléphones en service en Grande-Bretagne était bien loin d'égaler celui des Etats-Unis à la même époque, bien qu'il fut en forte augmentation. En 1928, un tiers de tous les téléphones du pays étaient à Londres, et même dans la capitale il y avait seulement un téléphone pour 7,7 personnes. A ce moment-là la Grande-Bretagne enregistrait une moyenne de 28,6 appels par personne et par an.

Passer un appel n'était pas facile non plus. Les échanges automatiques étaient rares : vous deviez souvent téléphoner à l'opérateur et demander à être connecté au numéro que vous désiriez.

Journaux

Les journaux quotidiens étaient très courants en 1919 et il y avait beaucoup de choix. Ils allaient des tabloïds bon marché à ½d ou 1d au puissant *Times* à 2d. Hormis le *Times*, qui était le seul journal auquel un gentleman accordait de l'attention, les autres titres en vente (et leurs allégeances) étaient :

The Daily Telegraph (hommes d'affaires) ;
The Morning Post (conservateur impérialiste) ;
The Daily News and Daily Chronicle (libéral) ;
The Daily Mail (tabloïd indépendant) ;
John Bull (Horatio Bottomley) ;
The Daily Express (Lord Beaverbrook) ;
The Daily Herald (travailliste).

Des journaux du dimanche tels que *The Observer*, *The Sunday Times*, *The Sunday Express* and *The News of the World* étaient également disponibles. Les activités sociales des classes supérieures étaient rapportées dans un magazine hebdomadaire, *Tatler*.

En dépit de la profusion des titres, les nouvelles dans différents journaux pouvaient souvent être identiques mot à mot, parce que les plus petits journaux ne pouvaient pas entretenir un grand nombre de journalistes. Ils réimprimaient donc in extenso les communiqués de Reuters. Cependant, l'utilisation de la télégraphie et de la radio permettait d'avoir les nouvelles étrangères assez à jour.

Radio & Télévision

Fondée en octobre 1922, la BBC est très rapidement devenue une source importante de nouvelles, d'information et de divertissements. Son premier directeur, John (par la suite Lord) Reith, était le fils d'un ecclésiastique écossais et c'est sa morale stricte qui a forgé la réputation de la BBC : impartialité, parfaite prononciation et ambiance étouffante. Reith insistait pour que même ses présentateurs des nouvelles radiophoniques portent des vestes de soirée ! A partir de septembre 1923 et après, les détails de tous les programmes de la BBC pouvaient être trouvés dans son magazine hebdomadaire, *Radio Times* (2d).

Au départ, la plupart des programmes radiophoniques étaient musicaux, mais ils se sont rapidement diversifiés pour introduire des programmes religieux, des pièces de théâtre, des émissions éducatives et l'*Heure des Enfants*. La diffusion des nouvelles n'était pas autorisée avant 7h00 du matin, une concession aux propriétaires de journaux inquiets. L'un des divertissements les plus populaires était le *Music Hall* qui retransmettait des artistes de variété bien connus.

Bien que la télévision soit apparue très peu de temps après la radio, elle n'a pas gagné la prééminence avant la seconde guerre mondiale. Les premières émissions de TV étaient des événements très étranges : l'équipement de l'époque exigeait que les interprètes s'assoient dans des studios entièrement noirs, balayés par un faisceau de lumière intense. Le maquillage de studio comprenait du rouge à passer sous les yeux et du bleu à lèvres.

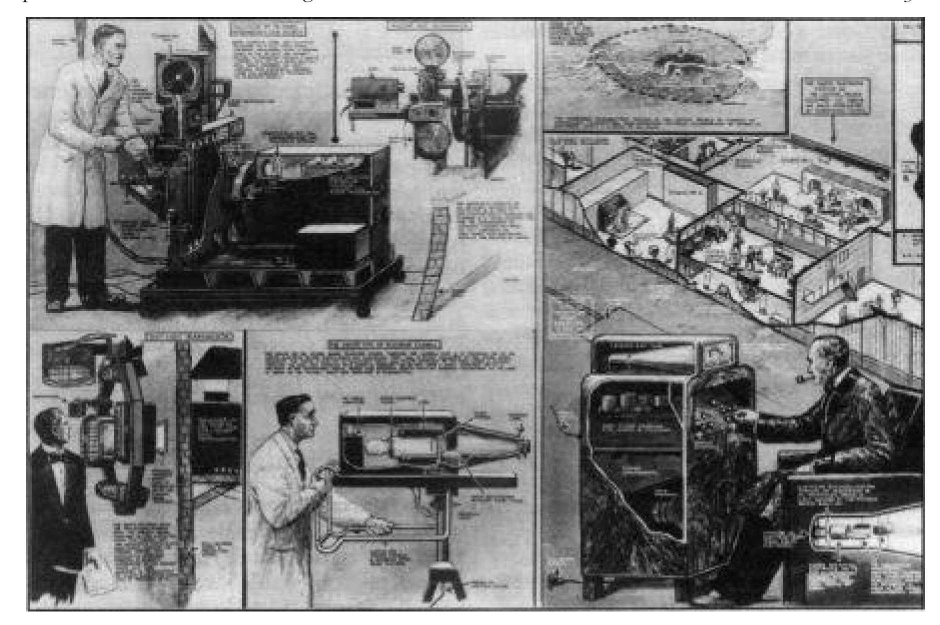
Principales bibliothèques

La liste suivante indique les principales bibliothèques britanniques renfermant du matériel à priori intéressant pour des investigateurs de Cthulhu :

The British Museum (Bloomsbury, Londres)
The National Library of Scotland (Edimbourg, fondé en 1925)
The Bodleian Library, Oxford (bon pour les manuscrits orientaux)
Bibliothèque de l'Université, Cambridge
Bibliothèque du Trinity College, Cambridge
Les bibliothèques des cathédrales de Durham, York, Exeter et Hereford (Exeter s'est spécialisé dans des travaux saxons, Hereford a une petite, mais superbe, collection de bibles anciennes et de livres grecs, romains et arabes)
John Rylands Library (Deansgate, Manchester) ;
The Society of Antiquaries (archéologie - Burlington House, Londres) ;
The Royal Geographical Society (cartes - Londres) ;
The Theosophical Society (occultisme - Bedford Square, Londres ; 45 Lancaster Gate après 1931).

Nous devons également mentionner la Bibliothèque Nationale à Paris. Bien qu'il soit pénible à un Anglais de l'admettre, la Bibliothèque Nationale de France possède probablement la meilleure collection de manuscrits anciens du monde, grâce aux acquisitions de Napoléon. Sa seule rivale est la Bibliothèque du Vatican, qui ne devrait pas être ouverte aux investigateurs.

Auteur - Peter Tamlyn





Crime & Châtiment

La Police

L'organisation de la police britannique dans les années 20 et 30 était très différente de celle d'aujourd'hui. La plupart des comtés avaient leur propre force de police dirigée par un Chief Constable[23], bien que certains aient possédé des forces communes couvrant plus d'un comté et que Londres et d'autres grandes villes aient aussi possédé leurs propres forces. Les forces du comté étaient assez autonomes, mais il y avait un tout de même un contrôle central par le Home Office[24]. Il y avait de grandes différences dans l'utilisation des nouvelles techniques par ces différentes forces.

Il faut noter que dans la période qui nous intéresse, les bureaux de Scotland Yard étaient situés dans les locaux du vieux "New Scotland Yard", un bâtiment de briques rouges sur l'Embankment, pas au nouveau "New Scotland Yard" sur Victoria Street. Le Yard était le quartier général du Département d'Investigation Criminelle (CID) ainsi que celui de la Metropolitan Police[25].

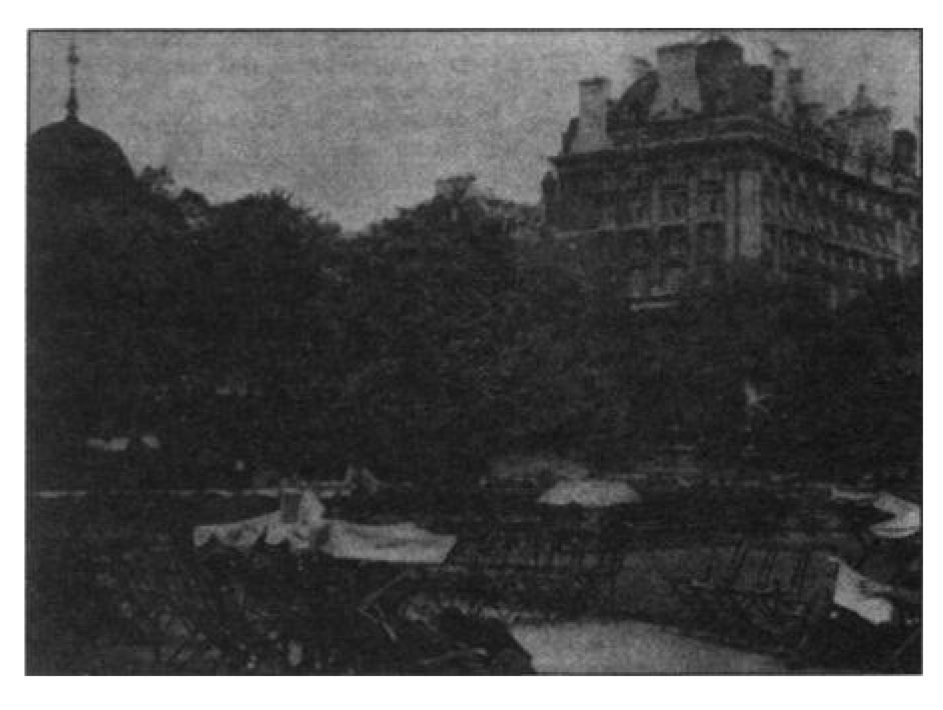
Ce qui tranchait radicalement avec la période victorienne c'était l'amélioration apportée aux méthodes policière, en particulier dans le domaine de la science légale. Les extraits suivants, issus d'une conférence publique, illustrent certaines des techniques utilisées.

Criminologie

Extraits d'une conférence donnée en 1923 par l'inspecteur Carlton de Scotland Yard :

"Comme vous le savez probablement, l'utilisation officielle des empreintes digitales comme moyen d'identification a été introduite en 1901 seulement. Jusqu'alors nous dépendions toujours du système Bertillon[26] de collecte de mesures physiques de chaque casier judiciaire. Au cours des vingt et quelques dernières années nous avons accumulé une bibliothèque de plus de 200000 séries d'empreintes, et naturellement la collection continue de s'accroître. Je dois admettre que nous n'avons pas un système de classification idéal, mais, de notre point de vue, l'information que nous possédons a déjà prouvé valoir plus que son poids en or.

"Pour prendre des empreintes nous possédons trois méthodes et utilisons l'une d'entre elles, selon le temps écoulé depuis que les empreintes ont été laissées. Pour les empreintes les plus anciennes, pour autant qu'il subsiste quelques sécrétions cutanées résiduelles, la vapeur d'iode fait l'affaire. Des empreintes plus récentes peuvent être révélées par l'utilisation du tétraoxyde d'osmium : vous devez le connaître sous le nom d'acide osmique. Nous préférons utiliser cette méthode, si nous le pouvons, car elle donne un résultat plus clair qu'avec la vapeur. Enfin, avec des empreintes récentes, où les sécrétions cutanées n'ont pas eu le temps de s'évaporer, la poudre de carbonate de plomb et un insufflateur donneront le meilleur résultat. Une fois qu'une empreinte a été révélée, une photo peut être prise pour effectuer une comparaison avec celles de nos fichiers.



"Une autre chose que nous surveillons toujours, c'est la preuve que pourraient apporter les taches de sang. En effet, le bruit court en ce moment que le sang humain serait divisé en trois ou quatre groupes différents, mais c'est toujours à l'étape expérimentale et peu susceptible d'impressionner un juge. Nous pouvons, toutefois, prouver qu'une tache est du sang humain et, avec un peu d'expérience, dire depuis combien de temps elle est là.

"Lorsqu'il a été fraîchement répandu, si je puis me permettre d'être aussi abrupt, il apparaît comme un liquide rouge. En supposant qu'il soit tombé sur une surface où il soit facilement observable, nous devrions le voir se transformer, assez rapidement, en une substance gélatineuse. La tache commencera alors à rétrécir, durcissant au centre et laissant une trace de liquide jaunâtre sur les bords.

"Après environ deux heures, le centre de la tache, toujours plus solide, commencera à tourner au brun, tandis que le liquide autour deviendra transparent. Une heure plus tard, ce liquide aura probablement complètement disparu, laissant la partie centrale durcie de couleur marron sombre. A partir de maintenant, la tache devient simplement de plus en plus sombre. Commence alors à la décomposition jusqu'à ce que, après 5 ou 6 jours, vous ne trouviez plus grand chose, excepté une croûte grisâtre. Naturellement, ces changements dépendront des conditions du moment : plus le temps est chaud, plus tout se produit rapidement.

"Après avoir trouvé ce que vous pensez être une tache de sang, vous pouvez en prendre un échantillon pour l'analyser. Vous placez le sang dans une solution de cyanure de potassium et d'eau (en ajoutant de l'ammoniaque à la solution si la tache est sur un support teinté). Si la tache est du sang, elle libérera des bulles d'oxygène. La quantité dépend du type de sang : le sang humain contient plus d'oxygène que celui de n'importe quelle créature.

"Naturellement, il n'y a pas que le résidu des êtres humains que nous devons vérifier. Nos scientifiques sont aussi utiles avec d'autres matériaux. Par exemple, l'âge d'un document peut être assez exactement jugé par comparaison microscopique avec la texture de matériaux d'écriture connus pour avoir été produits à la date alléguée pour le document en question. Même lorsqu'une balle ne peut pas être trouvée sur la scène d'un crime, nous pouvons distinguer la décharge d'un pistolet automatique (qui contiendra des traces de graphite) de celle d'un revolver (qui ne contiendra pas cette substance)."

Châtiment

Dans les années 20, la peine capitale était seulement applicable au meurtre et à la trahison. Sur environ 60 procès pour meurtre une année donnée, environ 23 avaient comme conséquence des sentences de mort et une grâce était accordée à la moitié d'entre eux. Les femmes avaient tendance à recevoir des sentences plus légères et à être graciées plus facilement que les hommes.

Les punitions corporelles avaient plus ou moins disparu, bien qu'elles aient été utilisées occasionnellement dans des cas de vol avec violence. En pratique, la plupart des délits importants avaient comme conséquence l'emprisonnement. La qualité de la vie en prison oscillait entre l'approche victorienne rigide, avec son lot de besognes ingrates, de travaux pénibles et absurdes, et l'approche plus moderne selon laquelle les contrevenants "ont été envoyés en prison en punition, pas pour y être punis". La façon dont un détenu est traité peut très bien dépendre de la politique du gouverneur de la prison en question.

Auteur - Andy Bradbury



Divertissements

Cinéma

En l'absence de télévision, les années 20 et 30 ont été les années fastes du cinéma. Hollywood était déjà la force dominante de cette industrie, d'autant plus que la guerre avait vu la ruine de l'industrie cinématographique britannique. En 1927, le gouvernement dut passer une loi limitant le pourcentage de films étrangers projetés afin de soutenir la production locale.

Charlie Chaplin et les autres acteurs comiques des films muets étaient les principales stars des années 20. Mais avec l'arrivée du "parlant" vers la fin de la décennie, il devint plus facile de faire des films dramatiques et une nouvelle race de stars, telles que Greta Garbo, Marlène Dietrich, les Marx Brothers et W.C. Fields leur succéda. Le film britannique le plus connu de cette période est probablement *Les Trente-Neuf Marches*, une adaptation d'un roman de John Buchan. Alfred Hitchcock a également commencé sa carrière à cette époque.

Théâtre

Bien que Shaw ait été indiscutablement le principal dramaturge de ces années, les productions comiques et souvent dérangeantes de Noel Coward étaient probablement les plus populaires. Le ballet a jouit durant cette période d'une certaine popularité, particulièrement après la tournée du ballet russe accompagné de son célèbre impresario, Diaghilev, et de sa star talentueuse, Nijinski.

Deux productions pourraient se révéler particulièrement intéressantes pour les investigateurs : le ballet de Stravinsky, *Le Sacre du Printemps*, et celui de Karel Capek, *R U R*[27]. Le Sacre a été présenté pour la première fois en 1913. Le Tout Paris été scandalisé par l'orchestration violente, rythmique mais tout à fait non mélodique de ce ballet. L'histoire est basée sur le folklore païen russe, et dans l'acte final une jeune fille danse jusqu'à la mort se sacrifiant au dieu du Printemps.

Capek était tchèque et déjà bien connu pour son insolite satire, *La Vie des Insectes*, qui parlait d'insectes se comportant comme des humains et incluait de prophétiques fourmis nazies avant l'heure. *R U R* est une pièce de science-fiction qui raconte l'histoire d'une société fabriquant des personnes mécaniques. Capek inventa un mot pour décrire ces machines : "robot".

Littérature

La littérature britannique s'est épanouie dans l'entre-deux-guerres. Les auteurs ont pu vivre des ventes de leurs livres, plutôt qu'en écrivant des feuilletons pour les journaux, comme avaient dû le faire Dickens et Conan Doyle. Un grand nombre d'auteurs contemporains a déjà été mentionné dans les chapitres Biographies et Personnages, mais il y avait beaucoup plus. En voici une courte liste :

John Buchan, E.M. Forster, Graham Greene, Christopher Isherwood, James Joyce, Somerset Maugham, A.A. Milne, George Orwell, J.B. Priestley, Arthur Ransome, Dylan Thomas, Edgar Wallace, Hugh Walpole, Virginia Woolf.

Sport

La majorité des grandes institutions sportives de Grande-Bretagne avaient été fondées pendant la seconde moitié du 19ème siècle et étaient bien établies en 1919. Si le rugby était le sport hivernal préféré des classes supérieures, tout comme les spectaculaires courses de chevaux, les passe-temps nationaux étaient assurément le football (soccer) et le cricket. Ils fournissaient également un des rares moyens d'accéder à la gloire et à la fortune pour un homme de la classe ouvrière.

Au cricket, le championnat national était plus ou moins identique à celui d'aujourd'hui, bien que les matches sur une journée fussent inconnus. Des compétitions régulières étaient organisées contre l'Afrique du Sud, les Indes Occidentales, l'Inde et la Nouvelle Zélande, mais la confrontation entre l'Angleterre et l'Australie était de loin la plus importante.

L'Australien Don Bradman était incontestablement le meilleur joueur de cricket de l'époque, mais d'autres excellents joueurs partageaient sa gloire. Des batteurs anglais, comme Jack Hobbs et Len Hutton, établirent aussi des scores remarquables. Hutton, par exemple, fut à l'origine de 364 des fabuleux 903 points marqués par l'Angleterre à l'Oval en 1938. Tout comme aujourd'hui, les lanceurs rapides étaient très célèbres. La honteuse série de lancers "au corps" de 1932-33 tient sa notoriété de la prétendue tactique des lanceurs anglais, Larwood et Voce, qui visèrent les batteurs australiens au lieu de lancer sur les receveurs.

L'influence du cricket sur l'aristocratie anglaise ne devrait pas être sous-estimée. Wisden, le livre-référence annuel du cricket, se vendait presque aussi bien que la Bible, et il serait tout à fait naturel qu'un investigateur anglais diffère ses enquêtes d'un jour ou deux si des tests matches se déroulent à proximité.

Les principaux clubs de football de l'époque étaient plus ou moins les mêmes qu'aujourd'hui[28], cependant certains noms célèbres comme West Ham Utd., Blackburn Rovers et Preston North End sont depuis lors passés dans l'ombre. Seul Arsenal est toujours resté en Première Division et le puissant Manchester United passa à un point de la relégation en Division 2 en 1934. La Troisième Division a été créée en 1920, mais après avoir été renforcée l'année suivante, elle a été scindée en deux poules, une pour le nord et l'autre pour le sud. Il n'y avait pas de Quatrième Division.

William "Dixie" Dean (Everton 1925-38) et sir Stanley Matthews (Stoke City 1931-47) étaient les joueurs exceptionnels de l'époque. Dean marqua 12 buts lors de ses premiers matches pour l'Angleterre et 60 pour Everton lors de leur saison victorieuse de 1927-28.

Auteur - Peter Tamlyn



Don Bradman - 19 Juillet 1930
Un dérapage. Un hit, et l'ovation de la foule pour le jeune homme de Nouvelle-Galles-du-Sud

UN DERAPAGE. UN HIT, ET L'OVATION DE LA FOULE POUR LE JEUNE HOMME DE NOUVELLE-GALLES-DU-SUD.

Le succès personnel de Bradman l'emporte quelque peu sur la participation de son équipe dans le troisième test match à Leeds, en tout cas pendant les premiers tours de batte. La progression de ce jeune joueur vers les 334 points se déroula comme suit : 102 runs en 96 minutes, puis 200 en 220 minutes, et un score de 309 au terme du premier jour de jeu. La grande question soulevée par les remarquables tours de batte de Don Bradman (qui succédaient aux 131 et 254 des deux premiers tests) est qu'arrivera-t-il à l'Australie lorsque son marqueur vedette sera en méforme ?, ce qui arrivera tôt ou tard. Excepté peut-être Woodfull, il n'y a aucun membre de l'équipe visiteuse, qui sur sa forme actuelle, soit capable de réaliser des runs face à Larwood, Tate ou certains de nos autres lanceurs



Santé Publique

Consulter le Médecin

Le Service National de Santé Publique que nous connaissons aujourd'hui n'a été instauré qu'après la seconde guerre mondiale. Il y avait quelques mesures destinées à aider les indigents en cas de besoin, mais un riche Britannique de l'époque se devait d'avoir un médecin privé, et payait probablement aussi le traitement médical de ses domestiques, en particulier s'ils étaient des employés de valeur. Les pauvres comptaient sur l'aide gouvernementale.

En 1911, le gouvernement libéral introduisit un système d'Assurance Nationale. Il était obligatoire, mais s'appliquait seulement aux ouvriers qui gagnaient moins de 160£ par an. Grâce à ce régime, les ouvriers et leurs familles bénéficiaient de soins gratuits auprès de médecins généralistes, d'une prestation maladie d'une durée maximale de 26 semaines par an, s'ils étaient trop malades pour travailler, et d'une allocation maternité. Tout traitement sérieux qui exigeait l'intervention d'un spécialiste restait payant.

Afin d'économiser l'argent du gouvernement, Lloyd George, qui était responsable de la création de ce régime, choisit d'en confier la gestion aux "Sociétés Amicales"[29]. Ces organismes avaient été fondés dans les siècles précédents pour fournir une assurance-maladie aux pauvres. Les membres d'une société amicale versaient quelques pence par semaine et, en retour, la société s'occupait d'eux et de leurs familles s'ils tombaient malades. Les principales sociétés étaient Oddfellows, Foresters, Rechabites, Hearts of Oak et National Deposit. Certaines d'entre elles étaient de nature purement financière, mais d'autres avaient un côté social et étaient administrées à la manière des franc-maçonneries.

La gestion de l'Assurance Nationale par les sociétés amicales se révéla être une erreur. Tandis que certaines étaient très bien administrées et, grâce à des investissements intelligents, étaient capables de payer à leurs cotisants plus que ce que le gouvernement stipulait, d'autres étaient moins efficaces et se révélèrent incapables de payer les montants statutaires. Les personnages de la classe ouvrière qui doivent consulter un médecin seront questionnés sur la société amicale auprès de laquelle ils sont assurés avant de recevoir leur traitement gratuit.

Parallèlement à l'Assurance Nationale, le gouvernement libéral présenta également plusieurs autres réformes visant à aider les démunis. Elles comprenaient des pensions vieillesse, des repas gratuits pour les enfants nécessiteux et l'allocation chômage. Encore une fois, tous ces avantages étaient uniquement réservés aux très pauvres (peut-être un tiers de la population) et non à l'ensemble de la population. Il est peu probable qu'une personne suffisamment aisée pour être un Investigateur soit couverte.

L'état de santé général du public, bien que médiocre selon les normes actuelles, en a été considérablement amélioré. Des maladies comme la typhoïde, le choléra et la malaria étaient bien contrôlées. Les principales menaces venaient de la scarlatine, de la diphtérie, de la tuberculose, de la pneumonie et des maladies cardiaques. Le cancer était en augmentation, mais était loin d'être le problème majeur qu'il est devenu.

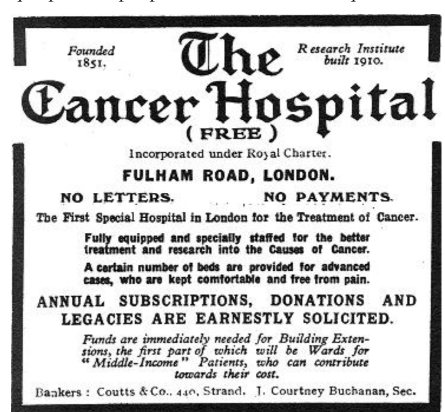
Mouvement pour la Tempérance

La tempérance[30] était assez populaire pendant cette période, bien qu'il n'y ait pas eu au Royaume-Uni une prohibition légale comme ce fut le cas aux Etats-Unis. Aucune personnalité importante n'était membre de la Société de Tempérance, mais le sujet était suffisamment grave pour que George V et la Reine Mary en soient les protecteurs. Lady Astor était également une militante active de la tempérance : elle présenta en effet le projet de loi de 1923 qui releva l'âge minimum de la consommation d'alcool de 16 à 18 ans. Peut-être en raison de tous ces éminents soutiens, les heures d'ouvertures étaient assez brèves selon les normes du 19ème siècle.

Avant la Grande Guerre, on permettait aux pubs de demeurer ouverts 17 heures par jour (19 heures à Londres). Le gouvernement de guerre a réduit cette durée à 5h30 à cause des circonstances, mais après la guerre il fallut attendre jusqu'en 1921 pour que la situation soit rétablie. Même alors, 8 heures d'ouverture par jour seulement étaient autorisées (9 à Londres). Un grand nombre d'hôtels, en particulier au Pays de Galles et en Ecosse, étaient des "maisons de tempérance", c'est à dire qu'ils ne servaient pas d'alcool. Les investigateurs amoureux de la dive bouteille seraient bien avisés de le vérifier avant de réserver une chambre.

Asiles

La Loi sur l'Aliénation Mentale de 1890 établissait la base sur laquelle tous les asiles d'aliénés étaient régis pendant les années 20. La théorie qui sous-tendait cette loi était que l'aliénation mentale était plus un problème légal qu'un problème médical : l'aliéné devait donc être mis à l'écart, autant pour protéger la société que pour sa propre sécurité. En conséquence, les





conditions dans les asiles étaient très semblables à celles des prisons, avec de longs couloirs silencieux, des portes verrouillées et un accent mis sur l'emprisonnement plutôt que sur le traitement médical.

Trois procédures légales permettaient d'interner un dément dans un asile. Une "ordonnance d'urgence" pouvait être demandée par un parent du patient soutenu par le diagnostic d'un médecin. Ces ordonnances étaient valables seulement 7 jours, assez pour donner au dément le temps de se calmer. Pour un emprisonnement de plus longue durée, une "ordonnance sur requête" était exigée. Dans ce cas, le parent devait présenter le diagnostic de deux médecins à un magistrat local. Enfin, des criminels pouvaient être déclarés fous pendant leur procès. Là encore, le juge avait besoin de l'avis de deux médecins avant de signer l'ordonnance d'internement.

Les patients ne pouvaient pas être libérés sans l'autorisation des médecins de l'asile. S'ils étaient placés sur la demande d'un parent, ce dernier pouvait lancer la procédure de libération.

Les conditions dans les asiles à la fin de la guerre étaient très médiocres. Ils étaient considérablement surchargés, surtout à cause du fait que plusieurs asiles étaient réquisitionnés en tant qu'hôpitaux militaires. En outre, il y avait un grand manque de personnels qualifiés car un bon nombre d'entre eux avaient été tués pendant la guerre.

En 1930, la nouvelle Loi sur le Traitement Mental a permis à la Grande-Bretagne de se doter d'une conception plus médicale de la folie. La loi a redéfini les différentes procédures d'admission, y compris en introduisant l'admission volontaire. Les internés volontaires pouvaient demander à être libérés sous 72 heures en signant une décharge, plutôt qu'en attendant la décision des médecins. L'ordonnance judiciaire d'internement lors d'un procès a été maintenue, mais les autres procédures d'admission ont été fusionnées, exigeant pour être valides la requête d'un parent, deux avis médicaux et que le patient soit incapable d'exprimer une opinion intelligente.

Auteur - Peter Tamlyn



Argent & Prix

Durant les années 20 et 30, le système monétaire britannique utilisait toujours l'ancien système : 12 pence pour 1 shilling et 20 shillings pour 1 livre. Les abréviations utilisées étaient "d" pour les pence, "s" pour les shillings et "£" pour les livres. Notez que des montants étaient souvent écrits "s/d", même lorsque le montant était supérieur à 1£ (par exemple, 30/6 signifie 30 shillings et six pence ou £1 10s 6d). De nombreux prix, en particulier ceux des produits de haut de gamme, étaient souvent indiqués en guinées (gn), c'est à dire, en multiples de 21s.

Les pièces de monnaie et les billets d'usage courant étaient le ¼d (quart de penny), le ½d et le 1d de bronze, le 3d, le 6d, le 1s, le 2/6 (demie couronne) et le 5s (couronne) d'argent, le 1£ d'or (souverain) ; et les billets de 10s, de 1£ et de 5£. Il existait de plus gros billets, mais le billet de 5£ était si rare que les commerçants demandaient fréquemment aux acheteurs de le signer au dos avant de l'accepter. En 1937, le 3d d'argent fut remplacé par la célèbre pièce de monnaie de bronze à 12 côtés. Les pièces de monnaie étaient datées de l'année d'émission côté pile et étaient toujours frappées de la tête du monarque en exercice côté face.

La plupart des prix indiqués ci-dessous sont issus du catalogue Harrods de 1929. Pendant cette période, Harrods était le fournisseur de référence de la dame ou du monsieur "bien", et comblait toutes leurs exigences. Les télégrammes étaient adressés à "Tout Harrods, Londres", et "tout" signifiait réellement *tout*, y compris les services bancaires, d'assurances, funéraires et de bibliothèque, la location d'orchestres de danse, la construction, la décoration et la peinture de portraits. La livraison était gratuite à Londres et en banlieue. Il suffisait de composer "Sloane 1234" sur un cadran téléphonique, à n'importe quelle heure du jour, et d'indiquer son numéro de compte...

Evidemment, les prix indiqués ci-dessous ne sont que des exemples. Tous ces produits existaient en modèles de luxe, donc plus chers, chez Harrods. Beaucoup pouvaient aussi être trouvés à meilleur marché chez d'autres fournisseurs. Les prix ont un peu changé avec le temps, mais beaucoup moins que l'écart entre les versions bon marché et de luxe d'un même objet. Le taux de change était de 5$ pour 1£ à la fin de la première guerre mondiale, et a chuté à 4$ pour 1£ en 1930.

Auteurs - Marcus Rowland,
Chris Elliott & Dick Edwards

Montre à gousset en or	£8.10.0
Montre chronomètre	£6.15.0
Montre bracelet pour dames en argent	£1.10.0
Lunettes	6/6
Microscope	£4.10.0
Télescope	£3.15.0
Boussole de poche	£2.5.0
Appareil photographique (boîtier)	£1.1.0
Appareil photographique Zeiss Ikon	£12.5.0
Caméra portative Kodak	£25.0.0
Pellicule, développement et tirage	8d par photo
Récepteur radio	£13.0.0
Pelote de ficelle	5 1/2d
Stylo-plume Parker	21/-
Machine à écrire portative	£8.15.0
Sac à main	11/6
Malle	£9.12.0
Flacon de brandy	10/-
Batte de cricket	33/-
Bateau pliant "Stowaway"	£17.17.0
Fusil de chasse Webley calibre 12	£22.0.0
100 cartouches de fusil de chasse	15/-
Revolver cal. 45	£2.6.0
100 munitions pour revolver	5/-
Filet à papillon	5/6
Nécessaire de dissection pour naturaliste	£1.15.0
Canif	8/6
Skis	£2.12.6
Panier de pique-nique (4 personnes)	£7.19.0
Sac de couchage	80/-
Lit de camp avec moustiquaire	42/-
Tente de 10 pieds sur 8 (3 x 2,40 m)	£14.18.9
Réchaud à alcool de voyage	7/-
Faucille	7/-
Torche électrique	10/6
Projecteur portatif	12/6
Trousse médicale de voyage	£2.9.6
Flacon d'aspirine (100 cachets)	1/6
Bouteille d'acide chlorhydrique (1 pinte)	1/6
Croix de Procession	£76.0.0
Exemplaire de la Pairie de Burke	105/-
Annuaire postal de Londres	55/-
Almanach Wisden du cricket	5/-
Atlas touristique britannique Dunlop	3/-
Guides des pays étrangers Baedeker	12/-
The Daily Mail	1d
The Times	2d

Uniforme de chauffeur	£5.15.0
Tenue de soirée	11 Gns
Tenue blanche pour climats tropicaux	30/-
Chemise blanche	10/6
Chemise de soirée	15/6
Chaussures d'homme (Oxford Brogues)	69/-
Chapeau mou	27/6
Chapeau melon	25/-
Haut-de-forme	32/6
Casquette de toile	10/6
Chaussures de femme	49/6
Bas de soie	8/11
Uniforme de bonne	12/5
Manteau de conduite en cuir	£15.15.0

Boîte de haricots cuisinés Heinz	6d
Café en grains Blue Mountain (1 livre)	3/4
Pot de confiture Robertson	11 1/2d
Bouteille de sirop de citron Rose	2/-
Boîte d'huîtres	1/1
Boîte de soupe à la tomate Heinz	6d
Boîte de thé de Chine (5 livres)	24/8
Gâteau de Dundee (2 livres)	3/6
Miche de pain	1/-
Douzaine d'œufs	2/2
Livre de beurre	2/-
Livre de bifteck	1/5

Crème de Sherry Bristol	144/-
Porto rouge Cockburn	66/-
Whisky Johnny Walker label rouge	12/6
20 cigarettes	1/-
Pinte de bière	6d

Billet Londres - Southampton en 1ère classe	16/5
Croisière de 10 jours en Méditerranée	20 Gns
Vol Londres - Paris aller-retour	£12.0.0
Gallon d'essence (environ 4,5 litres)	1/7
Bicyclette	£5.5.0
Motocyclette BSA 500 cc	£57.10.0
Billet d'autobus (4 miles ou environ 6,5 km)	4d

Maison mitoyenne avec 3 chambres	£600.0.0
Chambre d'hôtel de luxe (1 nuit)	8/6
Petit déjeuner à l'hôtel	2/6
Dîner à l'hôtel	5/6



Histoire

Le Traité de Versailles

C'est le résultat de la Conférence de la paix qui s'est réunie pour décider du sort des nations vaincues après la première guerre mondiale. Les protagonistes les plus importants étaient Lloyd George, Clémenceau pour la France et le président américain, Woodrow Wilson. Chacun des trois avait des idées très différentes sur la façon de traiter leurs ennemis défaits. Clémenceau voulait une vengeance complète, quelque chose qui assurerait que l'Allemagne ne pourrait jamais envahir de nouveau le sol sacré de la France. Wilson, en revanche, étant un homme d'idéaux, comptait faire une paix juste et établir les fondations d'un nouvel ordre mondial. Lloyd George, bien que profondément modéré, sortait juste d'une campagne électorale fertile en slogans comme "Ecrasons l'Allemagne jusqu'à ce que les pépins craquent" et "Pendons le Kaiser".

Par ce traité, l'Allemagne perdait beaucoup de territoires en Europe : l'Alsace-Lorraine était rétrocédée à la France, l'important bassin houiller de la Sarre était administré par la Société des Nations pendant quinze ans et la Rhénanie devait être occupée par les troupes alliées pendant la même période. Au total, l'Allemagne perdait plus de 6 millions d'habitants, environ 10 % de sa population, et de larges pans de territoire stratégiquement précieux. De plus, toutes les colonies allemandes étaient cédées aux alliés.

Comme si cela n'était pas assez catastrophique, le traité imposait des limites strictes à la force militaire de l'Allemagne et infligeait une lourde amende pour compenser les dommages de guerre. Au départ, elle était fixée à 6600 millions de livres ; une somme exorbitante. Après l'hyperinflation allemande de 1923-24, pendant laquelle le prix d'un pain atteignit des milliers de marks, le plan Dawes ramena les remboursements à la couverture seule des sommes que l'Allemagne avait dû emprunter pour essayer de payer l'amende. Ce plan se révéla impraticable, et les dettes des "réparations", furent finalement abandonnées en 1932.

Le traité prévoyait également l'institution de la Société des Nations, une organisation consacrée au maintien de la paix dans le monde. L'Allemagne en fut évidemment exclue.

La Grève Générale

Après une courte embellie d'après-guerre, l'économie britannique s'est brutalement effondrée, avec pour conséquence des exportations en chute et un chômage massif. L'industrie houillère était particulièrement touchée. Le charbon britannique était malmené, en partie en raison de l'émergence de nouveaux carburants – gaz, pétrole et électricité – et en partie à cause de la concurrence des industries minières plus modernes d'Allemagne et de Pologne. La crise éclata lorsque la France cessa son occupation du secteur industriel allemand de la Ruhr. Les prix du charbon ont alors brusquement chuté, anticipant le retour à la pleine production des Allemands. Les propriétaires de mines annoncèrent une réduction des salaires et une augmentation du temps de travail.

Le Premier ministre Baldwin retarda la crise pendant quelques mois en débloquant des subventions et en lançant une commission d'enquête dirigée par sir Herbert Samuel. Malheureusement, les conclusions de la Commission Samuel furent favorables aux propriétaires. Le gouvernement cessa ses subventions le 1er mai 1926, et les pourparlers entre le gouvernement et le T.U.C.[31] furent interrompus le jour suivant, après que les ouvriers imprimeurs eurent refusé de sortir une édition du *Daily Mail* qui attaquait les syndicats.

Le 4 mai, le T.U.C. appelait à une grève générale de soutien aux mineurs. Les industries affectées comprenaient le gaz, l'électricité, le fer et l'acier, la construction, l'imprimerie et les transports ferrés et routiers. Cependant, le gouvernement s'y était bien préparé et, aidé par des milliers de volontaires des classes moyennes, parvint à garder le pays stable. En outre, beaucoup de chefs travaillistes, y compris Ramsay MacDonald, craignant que la grève puisse mener à une révolution sur le modèle russe, refusèrent de la soutenir. L'Eglise condamnait la grève et la BBC était seulement autorisée à diffuser les comptes-rendus du gouvernement.

En dépit des grands efforts de Churchill et du dirigeant de syndicat Ernest Bevin pour exacerber la discorde, la grève était en réalité assez pacifique : la police et les grévistes se livrant souvent à des matches de football amicaux. Néanmoins, après 9 jours le T.U.C., se rendant compte que la grève n'avait aucun effet, appela à la reprise. Les mineurs continuèrent seuls la lutte pendant 6 mois, mais furent par la suite contraints de capituler. L'année suivante le gouvernement promulguait la Loi sur les Conflits Professionnels qui rendait illégales les grèves de solidarité envers d'autres ouvriers.

Le Déclin des Libéraux et la Montée des Travaillistes

Bien que le Parti libéral ait régné sur le pays pendant les 8 ans précédant la première guerre mondiale et que son chef, Lloyd George, ait ensuite dirigé le gouvernement de coalition pendant plusieurs années, en une décennie tout était remis en cause.

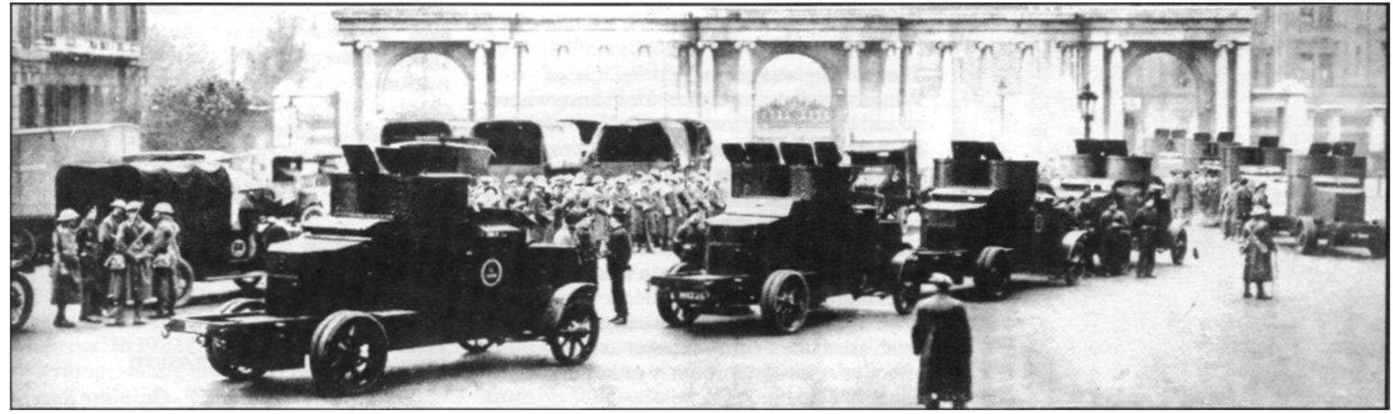
La déchéance commença par l'incompétence du fonctionnement du gouvernement de guerre. Ensuite, Lloyd George, par d'impitoyables manœuvres pour conserver le pouvoir, divisa le Parti. L'homme qu'il remplaça comme Premier ministre, Asquith, constituant un groupe rival qui perdura jusqu'en 1923. Pendant ce temps le Parti travailliste montait en puissance.

La Loi sur la Représentation du Peuple de 1918 fut un facteur crucial dans la montée du Labour[32]. En accordant le droit de vote aux hommes à partir de 21 ans et aux femmes à partir de 31 ans, elle a fait de la classe ouvrière industrielle le bloc électoral majoritaire du pays. De riches hommes d'affaires, d'anciens libéraux loyaux, passèrent dans les rangs des conservateurs afin de maintenir les travaillistes éloignés du pouvoir. Mais par le passé le Labour avait formé un gouvernement en 1924 et les gens avaient vu que Ramsay MacDonald n'était pas un autre Lénine, la crainte du Labour s'évapora et le vote libéral s'effondra complètement.

La Lettre Zinoviev

En dépit ou, peut-être, en raison de la montée du Parti travailliste, il y avait une crainte

La Grève Générale de 1926

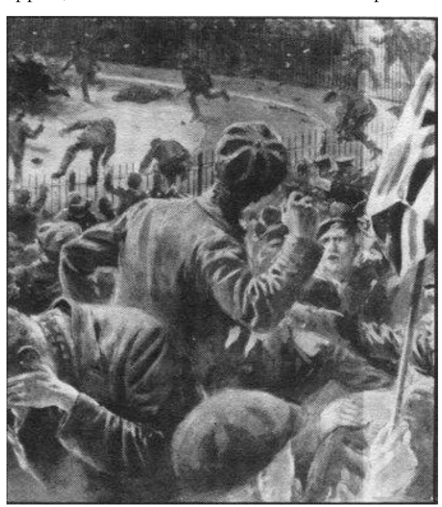


considérable du communisme en Grande-Bretagne. Le nouvel Etat russe était peu connu et beaucoup de socialistes britanniques l'appuyaient ouvertement. La crainte alarmiste qui se manifestait est bien illustrée par les événements entourant la seconde élection générale de 1924. Pendant la campagne électorale le *Daily Mail* publia une lettre d'un Monsieur Zinoviev[33] de Moscou au Parti communiste britannique, donnant des instructions sur la façon d'organiser une révolution. Le *Mail* prétendait que les noms de Ramsay MacDonald et de son Ministre de l'Intérieur[34] figuraient parmi ceux de la liste en circulation. Il fut plus tard prouvé que la lettre était un faux, mais le Labour perdit l'élection.

L'Irlande

Depuis le milieu du dix-neuvième siècle, la question de sa souveraineté[35] agitait l'Irlande. Une loi l'accordant avait été promulguée en 1914, mais avait été aussitôt suspendue pour la durée du conflit. Une minorité espérait gagner l'indépendance par les armes, tandis que la guerre occupait la Grande-Bretagne. Avec l'aide allemande, elle lança une insurrection à Pâques 1916. Mais le peuple irlandais ne se souleva pas et la révolte fut écrasée. La plupart des chefs rebelles furent exécutés, mais l'un d'entre eux, Eamon De Valera, dut à sa citoyenneté américaine d'être sauvé. Le traitement réservé aux rebelles fut si dur que le mouvement pour l'indépendance, le Sinn Fein, désormais mené par De Valera et avec le support populaire aux USA, crût rapidement.

Durant l'élection de 1918, le Sinn Fein remporta 73 des 105 sièges irlandais. Les élus refusèrent de siéger au Parlement, formant à la place le Dáil Eireann[36] à Dublin. De Valera fut élu Président et exigea aussitôt l'établissement de la République d'Irlande. Lloyd George essaya de désamorcer la situation avec la Loi sur le Gouvernement de l'Irlande de 1920 qui créait une division de l'Irlande entre le sud, libre et catholique, et le nord, britannique et protestant. L'Etat libre irlandais, ainsi que le sud était appelé, devait rester un dominion de l'Empire.



Ceci provoqua la scission du Sinn Fein. Michael Collins et William Cosgrave coopérèrent avec Lloyd George et formèrent un gouvernement, mais De Valera fonda l'IRA[37] et prit la tête de la guérilla. La Grande-Bretagne répliqua avec les "Blacks & Tans"[38], des soldats récemment démobilisés envoyés pour maintenir l'ordre par n'importe quel moyen. Les deux côtés ont commis de terribles atrocités, l'IRA allant jusqu'à assassiner Collins en 1922. L'état de guerre ouverte s'est terminé en 1923, mais De Valera a continué la lutte terroriste jusqu'en 1932, date à laquelle, en recourant à des moyens politiques, il remporte les élections et succède à Cosgrave comme Premier ministre.

Ce fut le début d'une guerre économique entre la Grande-Bretagne et l'Etat libre irlandais. Finalement De Valera l'abandonna en 1936 en raison des effets terribles qu'elle avait sur l'agriculture irlandaise. En 1937, il promulgua une nouvelle constitution, rompant tout lien avec la Grande-Bretagne, donnant à l'Eglise catholique une position particulière et puissante et changeant le nom du pays en Eire. Le gouvernement britannique n'a accepté cet état de fait qu'en 1949.

L'Abdication

Pendant ce temps le Prince de Galles, Edouard VIII était tombé amoureux d'une Américaine, Wallis Simpson. Elle avait divorcé de son (second) mari et espérait épouser le nouveau roi. Cependant, c'était une étrangère, et le remariage après divorce était, à l'époque, contraire à l'enseignement de l'Eglise d'Angleterre, dont le monarque régnant est le chef. Un accord spécial du Parlement devait être obtenu pour que Mrs Simpson devienne reine et, soutenu par l'archevêque de Canterbury et le *Times*, Baldwin refusa.

Le roi avait aussi ses défenseurs[39], notamment Churchill et Lord Beaverbrook. Il espérait arriver à un compromis selon lequel il aurait pu épouser Wallis sans qu'elle devienne reine. Cependant, devant la menace grandissante de division du pays et le refus de Baldwin de donner son accord, Edouard abdiqua le 11 décembre 1936.

L'ex-Roi reçu le titre de Duc de Windsor, et partit aussitôt pour la France où lui et Wallis se marièrent. Le reste de la famille royale évita la nouvelle duchesse, refusant de lui accorder le titre traditionnel d'Altesse Royale. Edouard fut brièvement approché par Hitler, qui espérait gagner la sympathie du duc pour les pauvres et le rétablir en tant que roi "de paille" quand la Grande-Bretagne aurait été soumise. Par la suite, les amoureux exilés ont sombré dans l'anonymat. L'affaire a finalement établi que le véritable chef du gouvernement était le Premier ministre et non le Roi.

L'Empire

Le lent et douloureux processus de démantèlement de l'Empire "sur lequel le soleil ne se couche jamais" avait commencé avant même la fin de la première guerre mondiale. Les colonies "blanches" furent officiellement les premières à se détacher, s'étant vues accorder le statut de "Dominions" indépendants et, plus tard, devenant des états autonomes, quoique sous la Couronne britannique. Mais certaines des colonies "noires", notamment l'Inde, étaient de plus en plus agitées par des mouvements indépendantistes.

En 1922, le protectorat britannique sur l'Egypte prit fin et le pays devint un royaume indépendant. Un traité spécial donnant le contrôle du canal de Suez à la Grande-Bretagne fut signé en 1936.

La Loi sur le Gouvernement de l'Inde de 1919 avait mis ce pays sur la voie de l'autonomie, mais elle fut immédiatement suivie du massacre d'Amritsar dans lequel les troupes britanniques tuèrent plus de 300 émeutiers indiens. A la différence de De Valera, le chef nationaliste indien, le Mahātmā Gandhi, était un pacifiste convaincu. Sa politique de non-coopération avec le gouvernement britannique fut, jusque dans les moindres détails, une bien plus grande réussite que la campagne de terreur de l'IRA.

En réponse à la campagne de désobéissance civile de Gandhi, le gouvernement britannique mit en place une commission et des séries de conférences, aboutissant à une nouvelle loi en 1935. Elle établissait 11 provinces administrées localement, gouvernées par une fédération sous contrôle britannique. Avant que l'accord puisse être correctement appliqué, la guerre avec l'Allemagne éclata : le Vice-roi déclara la guerre au nom des chefs indigènes sans les consulter, rendant les Indiens furieux.

L'Empire - Faits et Chiffres

Bien qu'il n'ait existé que pendant une durée relativement courte, l'Empire britannique fut le plus grand empire que le monde ait jamais connu. A son apogée il couvrait environ 1/3 de la surface terrestre et comprenait plus d'1/5e de la population mondiale. Les chiffres suivants sont donnés pour l'année 1932 :

Pays	Surface km²	Population
Royaume-Uni	245000	46540385
Etat libre irlandais	69900	2972000
Inde	4920000	345853678
Ceylan et les Maldives	67500	4550000
Asie de l'Est	358700	5900000
Canada	9950000	9100000
Indes Occidentales	300000	2200000
Australie	7800000	6570085
Nouvelle-Zélande	270500	1500000
Afrique du Sud	3200000	7200000
Afrique Occidentale	1550000	20000000
Afrique de l'Est et Centrale	1940000	16000000
Ile Maurice et les Seychelles	2300	400000
Gibraltar, Chypre et Malte	9600	560000
Antarctique	7700000	0

Auteur - Caroline Rogers

L'Occultisme

L'entre-deux-guerres a été plutôt calme question occultisme. Au tournant du siècle il y avait eu un extraordinaire engouement du public pour le surnaturel, ainsi que la fondation de deux des plus grandes organisations occultes des temps modernes. Celles-ci, l'Aube Dorée et la Société Théosophique, sont amplement décrites dans *Cthulhu by Gaslight*. Nous ne reviendrons pas dessus ici, car en 1919 elles n'étaient déjà plus à leur apogée. Cependant, la période a vu un essor de la recherche scientifique sur l'Occultisme et les prémices d'un intérêt pour la sorcellerie et la religion païenne. Il y avait encore une abondance de groupuscules étranges avec lesquels des investigateurs pouvaient s'embrouiller.

Aleister Crowley

Bien qu'il fût membre de l'Aube Dorée, Crowley mérite ici un traitement spécial pour un certain nombre de raisons. Tout d'abord, il est, sans aucun doute, le sorcier le plus célèbre des temps modernes. Ensuite, ses pouvoirs semblent avoir été phénoménaux. On lui attribue des exploits magiques comme le meurtre du sorcier réputé qui dirigeait l'Aube Dorée, MacGregor Mathers, ainsi que l'extraordinaire exploit d'avoir transformé un de ses disciples, le poète Victor Neuberg, en âne. Enfin, et c'est le plus important, il était vivant et en activité durant toutes les années 20 et 30.

Né en 1875, peu avant la mort d'Eliphas Levi, Crowley est généralement considéré comme la réincarnation du célèbre sorcier français. Ses activités d'avant-guerre avec l'Aube Dorée ont été financées en grande partie par l'héritage de sa mère, mais vers la fin de la guerre il en avait dépensé la quasi-totalité et était de plus en plus dépendant du revenu de ses écrits et des cadeaux de ses disciples.

Crowley avait passé la plupart des années de guerre en exil en Amérique, où son amertume envers l'hésitation du monde anglais à reconnaître son génie littéraire et le refus du gouvernement britannique de l'employer comme espion, le menèrent à l'écriture de propagande pro-allemande. Cependant, en 1920, accompagné de ses deux maîtresses, Leah Hirsig, une Américaine, et Ninette Shumway, une bonne d'enfant française, il s'est rendu à Cefalu en Sicile. Il y fonde l'Abbaye Sacrée de Thélème. "Abbaye" est le mot juste, car Crowley destinait son établissement à être un centre de dévotion et d'étude de la magie, comme une abbaye ordinaire l'était pour la piété et l'enseignement chrétien. Beaucoup de disciples potentiels lui ont rendu visite et beaucoup de puissantes magies y ont été effectuées.

En dépit d'une permanente procession de visiteurs, ou plutôt parce que la plupart d'entre eux n'étaient pas assez riches pour couvrir Crowley de dons, l'argent posa quelques problèmes à Thélème. En 1922 Crowley se tourna une fois de plus vers l'écriture, vendant son roman *Journal d'un Toxicomaniaque*, à Collins. Ce livre raconte l'histoire d'un couple d'aristocrates qui deviennent dépendants de la cocaïne et de l'héroïne, et qui, après une série d'aventures débauchées en Europe, découvrent Thélème (appelé Telepylus dans le livre) où ils reçoivent l'illumination et sont guéris.

Sans rien laisser filtrer sur l'ampleur de sa participation, Crowley indique que "Telepylus" est un endroit réel et offre de mettre quiconque a besoin de son aide, en contact avec le saint établissement. Sans aucun doute espérait-il quelques clients payants. Malheureusement, James Douglas du *Sunday Express* s'en empara et "l'exhiba" à la façon désormais célèbre des tabloïds. Un autre journal, *John Bull* d'Horatio Bottomley, a également repris l'histoire. Crowley était à la une de la presse.

Les choses empirèrent début 1923 lorsque Raoul Loveday, un visiteur de Thélème, mourut d'une hépatite après avoir bu à un torrent de montagne local. L'épouse de Loveday, Betty May, qui détestait Crowley, se rendit directement auprès de Douglas avec son histoire. De nouveau, la presse britannique fut en pleine Crowleymania. Le sorcier s'en délecta probablement dans une certaine mesure, après tout il s'était lui-même surnommé "La Grande Bête" et était fier de sa réputation de méchanceté, mais la polémique attira l'attention du tout récent chef du gouvernement italien, Mussolini, qui expulsa promptement d'Italie "L'Homme le Plus Mauvais du Monde".

Crowley a passé le reste de la décennie à errer en Europe à la recherche de protecteurs et de nouvelles maîtresses, résidant principalement en France et en Allemagne, avant de retourner en Angleterre en 1929. Il s'est alors embarqué dans une tentative plutôt stupide pour obtenir de l'argent par des procès en diffamation contre ceux qui avaient colporté qu'il était mauvais (!). Les principaux effets furent de le remettre sur le devant de la scène journalistique et de rappeler à divers créanciers qu'il était de retour en Angleterre. Vers la fin des années 30, il est finalement parvenu à se ranger et subvenir à ses besoins en publiant ses écrits magiques et son autobiographie, ou "Confessions" comme elle a été appelée.

Comme l'Aube Dorée, les pratiques magiques et les croyances de Crowley ne soutiennent qu'une comparaison superficielle avec l'orthodoxie du Mythe. Cependant, la devise favorite de la Bête était "Faire ce que Tu Veux sera Ton Seul Principe". Il est inconcevable que, après avoir découvert le Mythe, ce qu'un si grand sorcier aura sûrement fait, il n'ait pas fricoté un peu avec lui.

Comme Mathers avant lui, Crowley prétendait détenir son autorité de "Chefs secrets", dont il se gardait bien de révéler la vraie nature à ses suivants : ceux-ci pourraient en effet bien être des Grands Anciens ou même des Dieux Extérieurs. On a dit que sa connaissance magique provenait de son propre "Ange Gardien", Aiwass, qu'il rencontra en invoquant des divinités égyptiennes. Crowley décrit Aiwass comme un "grand homme sombre sur son trente et un". De toutes les identités vraisemblables, il est plus que susceptible que ce protecteur surnaturel était Nyarlathotep, dont l'une des formes serait un humain basané de type égyptien.

Il faudrait également noter que les passions de Crowley dans la vie – sans compter la magie, les drogues (il essayait toutes celles qu'il pouvait découvrir), les femmes (il essayait aussi toutes celles sur lesquelles il pouvait mettre la main) et la notoriété – incluaient également un enthousiasme inhabituel pour l'alpinisme. En effet, il a participé à quelques prestigieuses ascensions de certaines des montagnes les plus élevées du globe et aurait simplement pu devenir célèbre comme alpiniste. Se pourrait-il qu'il ait été à la recherche des Mi-Go ?

Renaissance de la Sorcellerie

Les célèbres procès des sorcières de Salem de 1692 furent la dernière grande manifestation de chasse aux sorcières, une folie qui avait dominé la vie occulte dans le monde occidental durant des siècles. La dernière sorcière à être condamnée à mort en Angleterre fut Alice Molland, exécutée à Exeter en 1684. Le déclin de l'intérêt religieux et juridique pour la chasse aux sorcières s'est effectué en parallèle avec le déclin de l'intérêt pour cette facette de la tradition occulte. La croyance populaire en la sorcellerie a perduré beaucoup plus longtemps que la croyance officielle, mais avec le temps la communauté intellectuelle redécouvrit les sorcières. Heureusement pour elles, il en fut peint un tableau beaucoup plus romantique qu'à l'époque des bûchers. La sorcellerie s'était tout à coup mise à devenir respectable.

En 1899, un folkloriste américain, Charles Leland, publia *Aradia, ou le Gospel des Sorcières*. Le livre était basé sur les révélations d'une certaine Maddalena, une italienne qui prétendait être dépositaire des connaissances d'une longue lignée de sorcières. En substance, les travaux de Leland décrivaient la véritable sorcellerie comme une survivance d'une ancienne religion païenne centrée sur la déesse Diane. Bien que le nom de la divinité fut romain, la structure générale de la croyance dianique (ainsi que l'appelait Maddalena) était plus proche du zoroastrisme, une religion persane, qui met l'accent sur la division entre la Lumière et les Ténèbres. Diane était la déesse originelle et elle s'était réservé les Ténèbres. La relation avec le Satanisme fut faite grâce au nom du dieu de la Lumière et du Mal de Maddalena, Lucifer, un mot qui signifie "porteur de lumière".

Les théories de Leland n'ont alors pas été prises très au sérieux et auraient pu sombrer dans l'oubli sans la publication, en 1921, d'un livre sensationnel d'une spécialiste en égyptologie d'Oxford, le Dr Margaret Murray. Ce livre, *Le Culte des Sorcières en Europe Occidentale*, reprend les idées de Leland et les développe, d'une manière



raisonnablement érudite, pour donner une vision cohérente de la sorcellerie : elle serait la survivance internationale et concertée d'une authentique religion païenne basée sur un dieu cornu appelé Dianus.

Le livre du Dr Murray fut un succès immédiat et l'arrivée en 1922 de la version intégrale de l'étude classique des religions primitives par sir James Frazer, *Le Rameau d'Or*, indique que le public en général, et la communauté académique en particulier, était de mieux en mieux informé sur les traditions païennes européennes et sur leur possible survivance à travers les coutumes folkloriques et le culte des sorcières.

Les investigateurs de *Cthulhu* peuvent s'attendre à trouver deux types de sorcières. L'une sera une intellectuelle issue des classes moyennes à supérieures, aura lu Murray et Frazer et – dégoûtée par les excès de Crowley et consorts – essaiera de pratiquer une magie plus convenable, plus traditionnellement britannique, illustrée par la tradition dianique. En outre il y aura les véritables congrégations, toujours en milieu rural, qui auront traversé intactes le temps des bûchers et seront maintenant probablement plutôt inquiètes d'avoir été "dévoilées " par les investigations du Dr Murray sur leur culte.

Les deux types, que leur véritable culte soit orienté vers des divinités païennes ou pas, seront susceptibles d'être noyautés par des suivants de Shub-Niggurath. Présentée comme la déesse de la fertilité et très liée aux régions boisées et aux chèvres, celle-ci fait une candidate idéale pour une tentative d'amalgame avec les divinités cornues de la chasse et de la fertilité de l'Europe païenne.

Les congrégations de sorcières devraient toujours compter 13 membres et se réunir régulièrement les nuits de pleine lune pour le "Sabbat". Les rassemblements auront lieu dans les bois et les sorcières exécuteront probablement leurs rituels complètement nues. Les symboles classiques de la sorcellerie sont le pentacle et la tête cornue (si possible de chèvre). Un couteau appelé l'Athamé et une coupe sont les traditionnels instruments rituels. Le livre sacré de la sorcellerie est Le Livre des Ombres et des Pierres Levées, qui daterait du 16ème siècle.

Sociétés Secrètes

Beaucoup de sociétés secrètes étaient en activité pendant cette période, depuis les sociétés fraternelles aux religions ésotériques, en passant par les francs-maçons (voir *Cthulhu by Gaslight*). Un bon exemple du type d'organisation mineure qui existait alors est donné par Arkon Daraul dans son ouvrage classique, *Sociétés Secrètes*.

L'Ordre de l'Ange du Paon était basé sur la religion du peuple Yezidi au Kurdistan et fut introduit en Grande-Bretagne par un immigrant syrien en 1913. L'Ordre était basé à Londres et, selon la tradition, ses autres membres fondateurs étaient un banquier, un lord et trois hôtesses de la bonne société. L'objectif principal du culte était de parvenir à la force spirituelle par la vénération de l'idole de paon, devant laquelle les disciples pratiquaient des danses frénétiques durant leurs rencontres bimensuelles.

Vu l'étendue de l'Empire britannique, n'importe quels cultes similaires basés sur d'obscures religions étrangères pouvaient être "crédibles". Qui pouvait dire ce qui était un vrai culte, dérivé d'une pratique indigène réelle dans un lointain coin du globe, et ce qui était pure fabrication, destinée à cacher un culte secret des divinités de Mythe ?

Deux autres exemples de sociétés secrètes que les Gardiens souhaiteront peut-être utiliser sont le Si-Fan de Fu Manchu, et la Confrérie Secrète des Magiciens du scénario *Le Magicien Disparu*[40] (Games Workshop).

La Société de Recherche Psychique (SPR)

La communauté spiritualiste tend à se tenir à l'écart du reste du monde occulte, souvent convaincue que son travail est aussi scientifique que celui de n'importe quel chimiste ou biologiste. Grâce à cette attitude, elle obtient en général un traitement plus favorable de la presse et un bien plus grand appui des pouvoirs publics. La SPR, fondée en 1882 par trois professeurs du Trinity College de Cambridge, en est un excellent exemple. Le but principal de la Société est d'encourager la recherche scientifique sur les fantômes et les médiums, afin d'établir la vérité sur ces phénomènes. Parmi les personnalités célèbres qui soutenaient la Société on comptait Alfred Lord Tennyson, Mark Twain, Lewis Carroll, Gladstone et beaucoup de membres de la Société Royale (le principal club scientifique de Grande-Bretagne), dont sir Arthur Conan Doyle qui écrivit plusieurs livres sur le spiritualisme.



Bien que fondée à l'époque victorienne et alors très active (elle était principalement responsable de la démystification de la Société Théosophique de Madame Blavatsky), la SPR a continué à s'épanouir au 20ème siècle. La raison en est toute simple. Il n'y avait pas une famille en Grande-Bretagne qui n'avait pas perdu un parent proche ou un ami dans la Grande Guerre. La promesse des médiums de mettre les gens en contact avec les esprits de bien-aimés disparus était si tentante, que beaucoup de britanniques frappés par le malheur ne purent y résister. Et la SPR pouvait apporter la preuve scientifique que de telles expériences étaient sérieuses.

Comme les groupes occultistes, la SPR était presque perpétuellement déchirée par des différends internes. Cependant, tandis que les chefs de l'Aube Dorée s'attaquaient mutuellement avec des sortilèges et que les Théosophistes citaient les instructions contradictoires de leurs maîtres secrets, les membres de la SPR se querellaient en se démystifiant mutuellement. Appartenant à une organisation "scientifique", ils devaient prouver leur rationalité en faisant leur possible pour essayer de discréditer les phénomènes qu'ils étudiaient. C'est seulement lorsque toutes les tentatives d'explication avaient échoué, qu'il était possible d'avancer que le Surnaturel était à l'action. La perspective d'être trompé par des fraudes subtiles empoisonnait la vie de chaque chercheur de la SPR. L'obtention d'argent par de fausses affirmations de capacités psychiques est un délit criminel, et en pratique, les poursuites couronnées de succès n'étaient pas inhabituelles à cette époque.

La SPR était (et est toujours) dirigée par un Président et un Conseil d'environ 20 personnes. L'adhésion annuelle était 2 guinées durant toute cette période. Le siège social de Londres se situait à l'origine au 14 Deans Yard, mais il fut déplacé au 19 Buckingham Place dans les années 30.

Harry Price

Le chercheur psychique le plus célèbre de l'époque était Harry Price. Détesté par beaucoup de chefs de la SPR qui le pensaient au mieux crédule à l'excès et au pire capable de fraude, Price avait néanmoins un talent pour la publicité. Il a fondé sa propre organisation, le Laboratoire National pour la Recherche Psychique, en 1926

et a mené à bien beaucoup de travaux sur des séances de spiritisme et des cas de lieux hantés. Il s'est même mêlé de magie. Le *Daily Express* rapporta avec une certaine joie en juin 1932 qu'un "petit groupe de scientifiques britanniques", avec l'aide et la complicité de la "jeune et belle" Miss Urta Gordon, prévoyait d'effectuer une cérémonie magique sur le mont Brocken en Allemagne, en vue de transformer une chèvre en "une jeune fille d'une beauté insurpassable".

La recherche la plus célèbre de Price fut son enquête de dix ans sur le cas du presbytère hanté de Borley (racontée au jour le jour dans son livre, *La Maison la Plus Hantée d'Angleterre*). Cette enquête fournit un merveilleux exemple de la façon dont un scénario de *Cthulhu* pourrait commencer, avec cette annonce dans le Times du 25 mai 1937 :

*"**MAISON HANTEE**. Des personnes responsables, disponibles et intelligentes, intrépides, critiques et impartiales, sont invitées à rejoindre un parterre d'observateurs dans une enquête d'un an, nuit et jour, sur une maison supposée hantée de Home Counties. Instructions imprimées fournies. Formation ou habileté scientifique pour faire fonctionner des instruments simples souhaitée. La maison est située dans un hameau isolé, aussi posséder une voiture est essentiel. Ecrire Boîte Postale H 989, The Times, Ec4."*

Price reçut environ 200 réponses, dont il a dit qu'environ 75 % provenaient de détraqués ou d'escrocs. De préférence, il engagea des personnes des milieux universitaires, financièrement indépendantes. Il ne donna jamais d'argent à quiconque, de sorte que personne ne puisse prétendre que ses employés avaient été payés pour voir des phénomènes. Cependant, il donna à chacun une copie de son *Livre Bleu*, un manuel de chasseur de fantôme, et leur demanda de signer la déclaration reproduite ci-après.

Dans son livre, Price donne une liste du type d'équipement qu'il avait l'habitude de prendre avec lui pendant une chasse au fantôme. En plus de l'habituel habillement chaud et d'un flacon de brandy au cas où quelqu'un s'évanouirait, il emportait beaucoup d'équipement scientifique. Certains plutôt simples : un mètre-ruban pour trouver les pièces secrètes, une coupelle de mercure pour détecter les tremblements. Mais il apportait également un appareil photo avec flash (avec un film infrarouge !), un téléphone portatif, un thermomètre sensible (les fantômes refroidissent l'atmosphère) et un équipement de médecine légale.

Le scénario principal de ce livre, *L'Horreur du Glen* tourne autour d'un arrangement très semblable : Price utilise les joueurs pour étudier un manoir écossais prétendument hanté.

La Déclaration de Borley

Je, le Soussigné, considérant que mes services ont été acceptés en tant qu'Observateur Officiel, fais la déclaration suivante :

1. Je remplirai toutes les conditions et instructions, verbales et écrites, qui me seront données.

2. Je payerai mes propres dépenses liées à l'enquête.

3. Je ne suis lié en aucune manière à la Presse.

4. Je ne communiquerai à personne le nom ou le lieu de la supposée Maison Hantée.

5. Je n'écrirai pas, ou susciterai la publication, un quelconque compte-rendu de mon(es) visite(s) à la Maison Hantée, et ne parlerai pas de mes expériences.

6. Je ne prendrai ni photographie ni croquis d'une quelconque partie de la Maison Hantée ou de ses plans sans permission écrite.

7. Je n'autoriserai aucune personne n'ayant pas signé le Formulaire de Déclaration à m'accompagner dans mon Enquête.

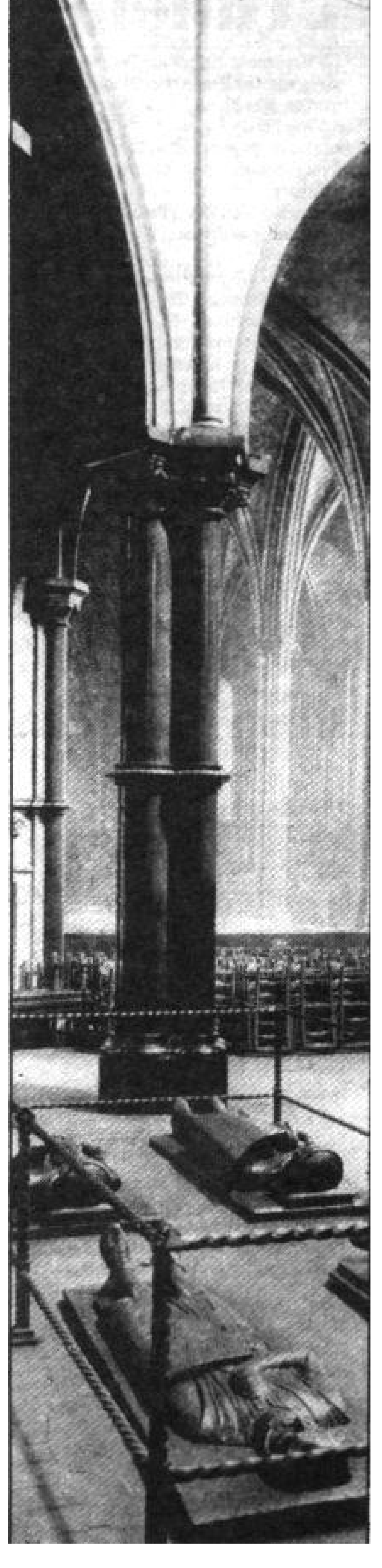
8. Je m'acquitterai de mes obligations en ce qui concerne les Périodes d'Observation, selon les durées et aux dates prévues.

9. Je fournirai un Rapport après chaque Période d'Observation.

10. Je n'utiliserai pas le Téléphone installé dans la Maison, excepté dans le but de rapporter des phénomènes à la ou aux personnes dont les noms m'ont été donnés, ou pour demander de l'aide à ces personnes.

11. Je verrouillerai toutes les portes et fermerai toutes les fenêtres lors de mon départ de la Maison, et remettrai la ou les clefs à la personne désignée.

Auteur - Peter Tamlyn





Une Chronologie pour la Grande-Bretagne et l'Europe de 1919-1939

1918 La Loi sur la Représentation du Peuple donne le droit vote aux hommes à partir de 21 ans et aux femmes à partir de 31 ans.
La guerre mondiale se termine.
L'âge de l'obligation scolaire passe à 14 ans.
Election générale : David Lloyd George Premier ministre (libéral).
Assassinat de la famille royale russe.
Rationnement alimentaire en Grande-Bretagne.

1919 Signature du Traité de Versailles
Premiers vols transatlantiques (dirigeables).
Massacre d'Amritsar (Pendjab, Inde).
Rutherford réalise la première transmutation d'atome.
L'Orient Express est rétabli : il emprunte le tunnel du Simplon afin d'éviter de passer par l'Allemagne ou l'Autriche.
Henry Ford ouvre une usine d'automobiles à Cork en Irlande.

1920 Loi sur le Gouvernement de l'Irlande.
Le record du monde de vitesse aérienne est battu sept fois.
Les Planètes de Holst est interprétée pour la première fois.
La compagnie Marconi réalise la première émission de radio en public : un concert de Dame Nellie Melba.
Fondation du Parti communiste britannique.
Première réunion de la Société des Nations.
Oxford admet des femmes.
Fabrication des premiers disques phonographes.

1921 Construction de la première Austin 7.
Première représentation de *Retour à Mathusalem* de Shaw

1922 "Geddes Axe" : sévères coupes dans les dépenses publiques.
Election générale : les conservateurs gagnent et Bonar Law devient Premier ministre.
Mussolini prend le pouvoir en Italie.
Le record du monde de vitesse aérienne franchit la barre des 200 miles/h (322 km/h).
Découverte du tombeau de Toutânkhamon.
Publications d'*Ulysse* de James Joyce (à Paris) et de *La Terre vaine* de T.S. Eliot.
Le gouvernement donne la direction de la Compagnie de Radiodiffusion Britannique (BBC) à John Reith.
Guerre civile en Irlande.
Rébellion de Mustapha Kemal en Turquie.
Hyperinflation en Allemagne.

1923 Bonar Law démissionne : Stanley Baldwin devient Premier ministre.
La France occupe la Ruhr.
Hitler est emprisonné après l'échec du "Putsch de la Brasserie".
Le taux de change du mark allemand atteint 10 millions de marks pour une livre.
Les carillons de Big Ben retentissent pour la première fois à la radio.
Création d'Interpol dont le quartier général est situé à Vienne.
Première course des 24 Heures du Mans.
Premières représentations en Grande-Bretagne de *La Vie des Insectes* et de *R U R* de Capek.

1924 Election générale : James Ramsay MacDonald (travailliste) devient Premier ministre avec un gouvernement de minorité.
Quand les libéraux retirent leur appui au gouvernement, il y a une seconde élection - que grâce à la lettre Zinoviev, les conservateurs gagnent et Baldwin redevient Premier ministre.
La France se retire de la Ruhr.
L'Exposition Impériale s'ouvre dans un bâtiment construit pour l'occasion de Wembley - grand bal à l'Albert Hall.
Premier vol autour du monde.
Publication de *Route des Indes* de E.M. Forster.
Liberty's ouvre sa célèbre boutique à Londres : la façade médiévale est une imitation, mais les bois de construction utilisés proviennent de vieux vaisseaux de guerre en chêne.



La famille royale en 1923, le jour du mariage du Roi George VI

1925 Le Pacte de Locarno garantit la frontière franco-allemande.
Clôture de l'Exposition Impériale.
Le Trophée Schneider est décerné à un biplan pour la dernière fois.
Instauration de l'heure d'été britannique.
Des pneumatiques sont utilisés pour la première fois sur les autobus londoniens.
Publication du premier tome de *Mein Kampf.*
Fondation de la banque Barclays.
General Motors achète Vauxhall Cars.
Première publication du magazine *Cosmopolitan.*

1926 Grève Générale de 9 jours.
Byrd & Bennet volent au-dessus du pôle Nord.
La BBC devient une société et un monopole lui est accordé.
Le Canada, l'Australie, la Nouvelle-Zélande et l'Afrique du Sud se proclament "dominions".
L'Allemagne est admise à la Société des Nations.
Publication de *Winnie l'Ourson* de A.A. Milne.
Staline devient dictateur en Russie.
Jack Hobbs marque 16 séries de cent en une saison.

1927 Loi sur les Conflits Professionnels.
Lindbergh effectue le premier vol transatlantique en solitaire.
Trotski est exilé de Russie.
Premier central téléphonique automatique à Londres.
Heisenberg découvre les relations d'incertitude.
Mise en service du service téléphonique transatlantique : l'appel de 3 minutes coûte 15£.

1928 "Vote des flappers[22]" : droit de vote accordé à toutes les femmes de 21 ans et plus.
Frank Whittle invente le moteur à réaction.
Fondation du Parti national écossais.
L'amant de lady Chatterley de D.H. Lawrence est publié et immédiatement interdit.
Ravel compose le *Boléro.*
Dirac prédit l'existence de l'antimatière.

1929 Election générale : victoire du Parti travailliste, MacDonald Premier ministre.
Crash de Wall Street.
La Grande-Bretagne bat le record du monde de vitesse aérienne pour la première fois.
Le terme "Apartheid" est utilisé la première fois par des politiciens de droite en Afrique du Sud.
La France commence à bâtir la ligne Maginot.
Ouverture de l'aéroport de Heathrow.
Le pape dénonce les écoles mixtes comme "peu chrétiennes".

1930 Amy Johnson vole en solitaire d'Angleterre en Australie en 19 jours.

Première transmission TV utilisant le système à 30 lignes de Baird.
Mosley fonde le Nouveau Parti, qui deviendra plus tard l'Union britannique des fascistes.
Ras Tafari devient empereur d'Abyssinie (Ethiopie) sous le nom de Hailé Sélassié : la religion Rastafari fondée en Jamaïque le vénère.
Le gouvernement rejette le projet de tunnel sous la Manche.
La pièce *Private Lives* de Noel Coward est interprétée par Laurence Olivier et Gertie Lawrence.

1931 Dépression[41].
Le Roi demande à MacDonald de former un gouvernement d'union nationale, l'élection générale confirme cette demande.
Le record de vitesse aérienne passe la barre des 400 m/h (644 km/h).
Les "dominions" se proclament états souverains autonomes.
Première émission TV en extérieur : retransmission du Derby.
Du lait est servi aux enfants dans les écoles.

1932 *Le meilleur des mondes* de A. Huxley est publié
La BBC commence à émettre régulièrement ses émissions TV en utilisant le système de Baud.
Eamon De Valera est élu Premier ministre de l'Etat libre d'Irlande.
Découverte du neutron.
Le pont de Sydney Harbour est ouvert.
Benson & Hedges lance la première cigarette bout-filtre.

1933 Hitler devient Chancelier en Allemagne.
L'Allemagne quitte la Société des Nations.
Le British Museum achète le "Codex Siniaticus", collection de manuscrits russes des 4ème et 5ème siècles.
La Conférence Economique Mondiale de Londres finit dans l'échec total.

1934 La Russie est admise à la Société des Nations.
Fouilles à Maiden Castle[42] dans le Dorset.
"Nuit des Longs Couteaux" en Allemagne.
Premières transmissions TV en Russie.
J. Arthur Rank fonde les studios de cinéma Elstree.
Premier Festival d'Opéra de Glyndebourne.

1935 Jubilé d'argent de George V.
Loi sur l'Inde.
MacDonald se retire et est remplacé par Baldwin : l'élection confirme ce choix.
L'Allemagne commence des transmissions TV.
La BBC abandonne le système de Baird.
L'Italie envahit l'Abyssinie.
Le Bluebird de Campbell réalise un record de vitesse terrestre à 300 miles/h (483 km/h).
La centrale électrique de Battersea[43] est construite (initialement elle était moitié moins grande et n'avait que deux cheminées).
Le premier livre de poche est publié par Penguin, prix 6d.
Les scientifiques d'ICI inventent le polythène.



ACCUEIL HOSTILE POUR SIR OSWALD MOSLEY A GLASGOW : LE CHEF DU NOUVEAU PARTI EN MEETING AVEC "KID" LEWIS A SA GAUCHE.
Sir Oswald Mosley, le chef du Nouveau Parti, s'est exprimé lors d'un grand rassemblement au Glasgow Green en septembre 1920. Le meeting a été rendu houleux suite à l'intervention d'opposants communistes et d'autres interruptions : jets de pierres et nombreuses échauffourées. Le boxeur "Kid" Lewis, qui a récemment adhéré au Nouveau Parti, est visible sur la photographie.

1936 George V meurt : accession au trône d'Edouard VIII.
L'Allemagne remilitarise la Rhénanie.
Système expérimental de visiophone entre Leipzig et Berlin.
La BBC adopte le système TV à 425 lignes d'EMI.
Edouard VIII abdique, accession au trône de George VI.
Vol du premier chasseur Spitfire.
Début de la guerre civile espagnole.
Marche contre la faim de Jarrow.
Jeux olympiques en Allemagne : Hitler les utilise pour sa propagande.
Premier service de ferry de nuit entre Londres et Paris.

1937 Baldwin se retire, Arthur Neville Chamberlain devient Premier ministre.
La BBC TV couvre le couronnement de George VI.
De Valera rompt finalement tous les liens avec la Grande-Bretagne : l'Etat libre devient l'Eire.
Publication de *La Route de Wigan Pier* de George Orwell.
Ouverture du premier camp de vacances Butlins à Skegness.
Essai du premier moteur à réaction.
Mise en place de lampadaires à vapeur de sodium.
Introduction du numéro de téléphone de secours, le 999.
Picasso peint *Guernica.*
Premiers aliments surgelés vendus en Grande-Bretagne.

1938 Hitler annexe l'Autriche.
Accords de Munich entre Hitler et Chamberlain.
Réalisation de *Blanche Neige et les sept nains* de Walt Disney.
La locomotive Mallard réalise un nouveau record de vitesse de 126 miles/h (+202 km/h).
Premières retransmissions TV en couleur.
Les frères Biro font breveter le stylo bille.
Invention du café soluble par Nescafé.
Instauration des congés payés : 1 semaine par an.

1939 Hitler annexe la Tchécoslovaquie.
Le traité anglo-polonais garantit l'indépendance de la Pologne.
Franco triomphe en Espagne.
Pacte germano-soviétique entre Hitler et Staline.
L'Allemagne envahit la Pologne.
La Grande-Bretagne et la France déclarent la guerre à l'Allemagne.
La BBC TV interrompt ses programmes pour la durée de la guerre (en plein milieu d'un dessin animé de Mickey !).

Auteur - Peter Tamlyn



Chronologie de Faits "Fortéens" et de Catastrophes

1919 *Avril* : Un homme s'enflamme spontanément à Dartford, Kent.
Juin : La flotte allemande captive est sabordée à Scapa Flow ; Une maison d'Islip, Northampton explose sans cause apparente.
Août : Du pétrole et de l'essence, suivis de gerbes d'eau, d'alcools méthylés et finalement de bois de santal, se déversent des murs et des plafonds d'une maison d'un agent de police de Melton, Norfolk.
Septembre : Des "passages du mur du son" sont entendus au-dessus de Reading, Berks.

1920 *Janvier* : De janvier 1920 à décembre 1923, 6 personnes amnésiques sont retrouvées errant dans les rues de Romford, Essex.
Mai : Après de gros orages, un haja-haja (serpent mortel d'Egypte) est trouvé dans le jardin d'un médecin de Bloomsbury, Londres.
Juin : Après un gros orage, une vipère est trouvée dans la rue juste devant la cathédrale de Westminster, Londres.
Juillet : Des tremblements et des explosions ont été ressentis à Connie, Perthshire.
Août : Huit fillettes, toutes âgées de moins de 12 ans, disparaissent à Belfast est durant 3 jours ; Toutes les statues et images saintes de la maison de Thomas Dwan à Templemore, Tipperary, commencent à saigner, alors qu'à proximité se déroule au même moment une embuscade terroriste.
Septembre : Un jeune homme, se promenant au sud de Londres, se retrouve soudainement à Dunstable, Beds, à plus de 64 km de distance.

1921 *Janvier* : Une activité de poltergeist, qui se déroulera jusqu'en avril, commence dans une maison de Homsey, Londres, du charbon explose, des ustensiles de métal se mettent à danser, une horloge disparaît et finalement un enfant meurt après une crise de nerfs ; Un accident de train à Ambermule, Ecosse, fait 17 morts suite à une collision frontale sur une voie unique.
Mai : Le premier de quinze accidents mortels sur la même portion de route traversant Dartmoor a lieu : les passagers survivants parlent de "mains invisibles" forçant la voiture à quitter la route.
Juillet : Encore des explosions à Comrie, Perthshire.
Septembre : Une maison explose sans raison à Guildford, Surrey.
Novembre : Première expédition sur l'Everest : les grimpeurs trouvent des empreintes de pas de yéti dans la neige.

1922 *Mai* : Le transatlantique *Egypt* de la P&O, reliant Londres à Bombay, heurte en plein brouillard le vapeur français *Seine* et sombre au large de Brest : 15 passagers et 71 membres d'équipages disparaissent, ainsi que plus de 1 million de livres en lingots d'or et d'argent.

1923 *Février* : Intense activité de poltergeist dans une maison près de Wisbech, Cambridgeshire, qui se termine avec la mort de la sorcière qui essayait de l'exorciser.
Mars : Alors que Lord Carnarvon se meurt en Egypte, un homme nu est vu courant comme un fou dans sa propriété. Sa dernière apparition a lieu le 5 avril, le jour de la mort de Lord Carnarvon.
Juin : Le volcan Etna fait éruption.
Juillet : Explosion d'une mine à Maltby, Yorks, 27 morts.

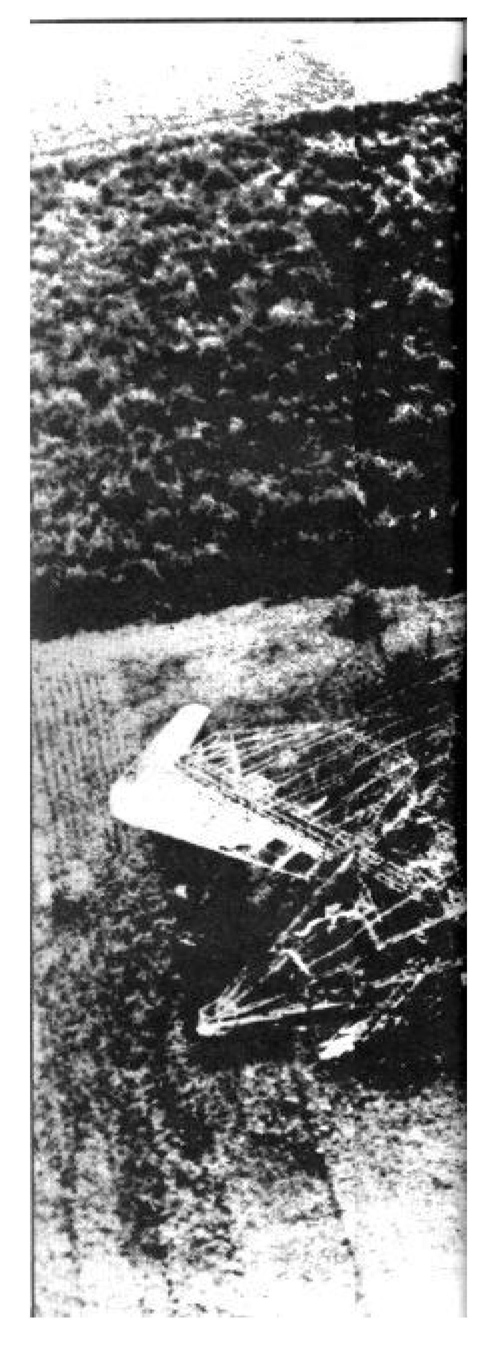
1924 Déraillement d'un train à Lytham suivi d'un incendie dans les voitures éclairées au gaz, 15 morts.
Septembre : Accident de train à Port Eglington, Glasgow, 8 morts.
Décembre : Tempêtes et fortes inondations dans tout le pays.

1925 Le musée de cire de Madame Tussaud est détruit par un incendie.
Mars : Un équipage d'Oxford coule pendant une course d'aviron.
Avril : Le jeu radiophonique de la BBC, *En direct des Barricades*, sur le thème d'une révolution ouvrière en Angleterre, est confondu avec de véritables informations par de nombreux auditeurs.
Juillet : une maison explose à Lambeth, Londres sans aucune raison.
Octobre : Des loups-garous sont accusés d'avoir tué des moutons à Edale, Derbyshire.
Novembre : Un réservoir explose à Conway, Pays de Galles, 17 morts ; Le submersible M1 coule dans le Devon avec tout son équipage.
Décembre : Fortes inondations partout en Europe.

1926 *Mars* : Closes Hall, Clitheroe, Lancashire, brûle mystérieusement.
Avril : Une grande gentilhommière d'Ashley Moor, près de Leominster, brûle, et jusqu'en novembre, 30 autres manoirs brûlent dans des circonstances mystérieuses.
Août : Un phoque sauvage est trouvé dans un étang de Hampstead Heath.
Septembre : Un avion de ligne français s'écrase près de Tonbridge, Kent, 7 morts.
Novembre : Un autre phoque est trouvé dans le même étang de Hampstead Heath.

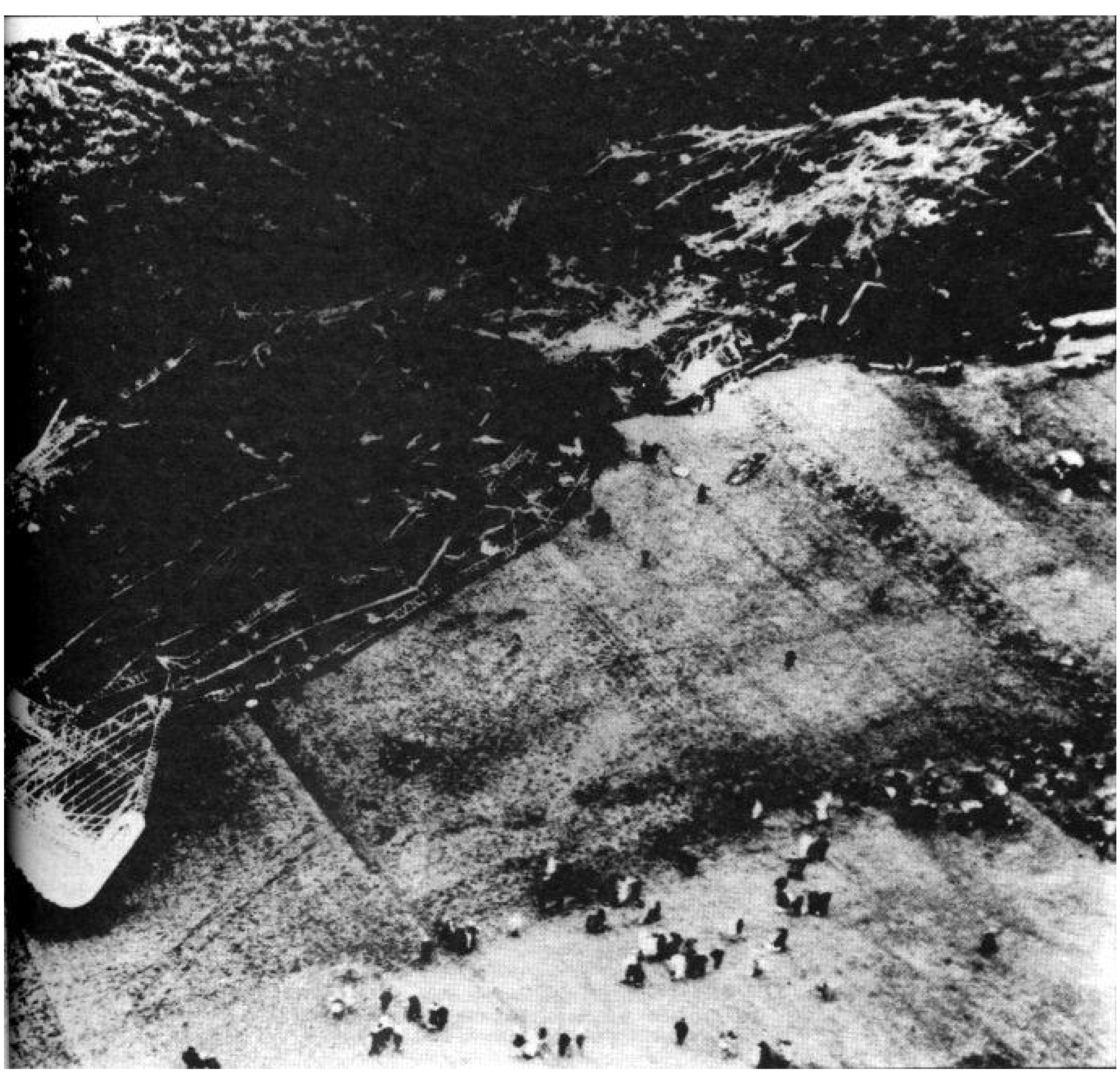
1927 *Janvier* : Un lynx sauvage est abattu dans l'Invernesshire : l'animal n'est pas une espèce indigène.
Février : Accident de train à Hul, 12 morts.
Mars : Le vapeur italien *Fagernes* heurte le *SS Cornish Coast* au large de Swansea : le *Fagernes* coule emportant 21 vies.
Juin : Eclipse du soleil visible en Grande-Bretagne.
Décembre : Accident de train à Castlecary, Ecosse, 35 morts.

1928 *Janvier* : Des flots de pièces de monnaie de cuivre et des gros morceaux de charbon tombent dans des pièces fermées d'une maison de Battersea, Londres ; Le navire à vapeur britannique *Teesbridge* disparaît dans l'Atlantique nord avec tout son équipage (20 hommes).
Avril : Séisme en Grèce, Corinthe est détruite.
Juin : Accident de train à Darlington, 24 morts.
Août : Grand ouragan aux Indes Occidentales.



Octobre : Accident de train et incendie dans les voitures en bois éclairées au gaz à Charfield près de Gloucester, 15 morts.
Novembre : Le volcan Etna fait éruption ; Le bateau de sauvetage de Rye coule, 17 morts.
Décembre : Plusieurs maisons explosent dans l'ouest de Londres ; Le roi tombe gravement malade.

1929 L'Orient Express est pris dans une tempête de neige en Turquie et est coincé pendant 5 jours : les passagers doivent creuser eux-mêmes pour sortir.
Janvier : Un autre accident de train à Charfleld, 4 morts.
Juin : Le volcan Vésuve fait éruption ;



La catastrophe du R1O1

Catastrophe aérienne au-dessus de la Manche, 7 morts.
Juillet : Le submersible H47 sombre après une collision, 22 morts ; Grave sécheresse en Angleterre ; Explosion sur le *HMS Devonshire*, 17 morts.
Octobre : Un avion de ligne allemand s'écrase à Caterham, 6 morts.
Novembre : Séisme sous l'Atlantique, 9 câbles sous-marins coupés.
Décembre : Grave inondation dans le sud de l'Angleterre ; Le vapeur *Radyr* perd 21 membres d'équipage dans la baie de Bideford ; Incendie dans un cinéma à Paisley, Glasgow, 60 enfants tués.

1930 *Juin* : Une grande tempête fait beaucoup de victimes.
Juillet : Bradman marque 334 points contre l'Angleterre dans un match à Headingly, Leeds.
Octobre : Catastrophes minières en Allemagne, 300 morts.

1931 *Janvier* : Explosion dans une mine de Whitehaven, 27 morts ; Séisme en Nouvelle-Zélande.
Juin : Séisme en Angleterre ; Tempête à Birmingham, 1 mort ; Explosion d'une usine d'artillerie à Holton Heath, 10 morts.
Septembre : Ouragan à Belize, 700 morts.

1935 Séisme de grande intensité en Inde.
Février : Le vapeur britannique *Blairgawrie* disparaît avec 26 membres d'équipage lors d'une tempête sur l'Atlantique.
Juin : Accident de train à Welwyn Garden City, 13 morts.

1936 *Novembre* : Incendie de Crystal Palace.

1938 Une peau de cœlacanthe est découverte au large de l'Afrique du Sud : on pensait ce poisson éteint depuis des centaines de milliers d'années. Une aurore boréale est vue en Grande-Bretagne.

1939 Epidémie de rage en Pologne.

Auteur - Marc Gascoigne



Archéologie

Un Paysage de Tumulus

Dans l'entre-deux-guerres, les nouvelles marquantes de l'archéologie britannique sont invariablement venues de l'étranger, les chercheurs britanniques faisant des découvertes spectaculaires au Moyen-Orient et autour de la Méditerranée. Il y a cependant eu également quelques trouvailles tout à fait significatives en Grande-Bretagne pendant cette période, comme les fouilles à Skara Brae, dans les îles Orkney, décrites dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*.

Les longs tumulus et les tombeaux mégalithiques à chambres du Néolithique sont parmi les monuments dressés les plus anciens des îles britanniques. Beaucoup avaient été vidés aux siècles précédents et la plupart étaient liés au folklore ou associés à une légende. C'est au cours de la période néolithique que commença la première phase d'activité sur le site de Stonehenge, bien que le monument final ait probablement été construit beaucoup plus tard. Le "tombeau à couloir" est une forme distincte de construction néolithique, dont les exemples sont communs en Irlande et sur l'île d'Anglesey.

Vers la fin du Néolithique et au début de l'âge de bronze, le tumulus rond sans chambre est devenu le monument funéraire commun. Les corps étaient enterrés – souvent en position accroupie, dans un puits en pierres taillées – ou incinérés, les cendres étant enterrées dans un petit pot. Des pots de crémation ont fréquemment été enterrés dans des tertres qui contenaient déjà un corps inhumé.

Les populations qui vivaient dans la région de Stonehenge à cette époque (la culture du Wessex) ont certainement commercé avec la civilisation mycénienne de la Grèce (les peuples des épopées homériques). Les riches trésors, y compris des bijoux en or, trouvés dans leurs tumulus sont la preuve de la forte organisation sociale qui construisit Stonehenge (certaines des pierres ont été apportées depuis l'ouest du Pays de Galles). Dans le reste du pays, toutefois, un poignard de bronze est à peu près ce qu'un pilleur de tombeau pouvait espérer de mieux.

En Irlande, les tumulus seraient les demeures des peuples féeriques, le Sidhe ou les Túatha dé Dánaan[44]. Les monticules sont supposés s'ouvrir à des moments particuliers de l'année, particulièrement à la veille de Samain (Halloween). Quand ceci se produit, il est possible pour les humains d'entrer dans les monticules, mais il est imprudent de le faire, parce que le temps s'y déroule différemment. Un homme peut passer 20 ans avec le Sidhe, mais quand il revient, il constate que les quelques heures seulement se sont passées dans son propre monde. Ceci pourrait, peut-être, être un effet relativiste du voyage interstellaire ?

Le monument britannique le plus inhabituel est Silbury Hill dans le Wiltshire. Ce monticule de terre est haut de 40 mètres et couvre 2 hectares. Il est indéniablement artificiel : de forme régulière et creusé dans la craie, ce n'est pas une formation rocheuse normale. Cependant, en dépit de nombreuses fouilles, personne n'a pu expliquer pourquoi il a été construit.

Les cercles de pierre sont un autre monument commun de cette période. Bien que Stonehenge soit totalement unique dans sa complexité et dans la construction en "voûte" utilisée, de simples cercles de pierres dressées peuvent être trouvés partout dans le pays. Ils sont de taille très variables : de quelques mètres seulement et juste quatre pierres, au massif arrangement d'Avebury dans le Wiltshire. Des pierres isolées et des arrangements linéaires, comme celui de Callanish sur l'île de Lewis en Ecosse, peuvent également être trouvés. Le fossé autour de l'anneau d'Avebury a été fouillé en 1922 et s'est avéré profond de 9 mètres.

Il est aujourd'hui quasi certain que les cercles ont été utilisés pour des pratiques religieuses fondées sur l'astronomie. De nombreux cercles – et pas seulement Stonehenge – possèdent des pierres isolées, à l'extérieur de l'anneau principal, alignées avec des événements astronomiques significatifs. Quelques auteurs ont même avancé que les cercles étaient autant des instruments scientifiques que des lieux de culte. Des théories sur ces alignements ont commencé à apparaître dès le 19ème siècle, mais les preuves définitives sont apparues après la période couverte par ce volume, et les archéologues traditionnels préféreront encore faire remarquer que plusieurs des alignements supposés pourraient s'être produits par hasard. Et en vérité, il semble très facile de trouver une étoile ou une constellation vers laquelle pointerait un alignement particulier à un moment donné de l'année. Bien entendu, ceci signifie que les Gardiens devraient facilement pouvoir prouver que les cercles de pierre désignent réellement les demeures étoilées des Grands Anciens.

Du matériel supplémentaire et mystiquement significatif peut être trouvé sur les sites mégalithiques, sous la forme des marques de "coupe et d'anneau" qui sont généralement gravées sur les pierres. Le but de ces dernières, et des gravures similaires dans des tombes à couloir, est inconnu, mais il est probable que les motifs ont une quelconque signification religieuse ou magique. Elles peuvent donc être là pour invoquer des êtres inconnus. Ou pour protéger les monuments contre ces mêmes êtres.

Enfin pour rester dans les mystères antiques, nous avons la théorie des Lignes de Ley. Celles-ci sont censées être des "lignes de puissance géomantique" qui s'étendent sur de grandes distances et relient des sites d'importance mystique. Puisque ce ne sont pas des lignes visibles réelles – comme celles de Nazca au Pérou – il est difficile de comprendre comment elles pourraient être employées pour guider des êtres stellaires. Mais elles semblent affecter les baguettes de sourciers, alors peut-être que les races du Mythe ont aussi le moyen de les détecter. Ces lignes peuvent également être des sources de POU. Voir le chapitre sur le Lloigor dans le Supplément de Cthulhu (ou les règles de base à partir de la 3ème édition) pour plus de spéculations sur ce sujet.

L'Arrivée des Envahisseurs

Les peuples celtiques de l'Age du Fer ont laissé peu de monuments funéraires significatifs, mais ils ont construit de spectaculaires fortifications en terre comme Maiden Castle[42] dans le Dorset. Celles-ci ont pris la forme d'une série de fossés et de remparts élevés autour d'une colline naturelle pour augmenter son potentiel défensif. Jusque récemment, elles étaient considérées comme des refuges purement provisoires. Les archéologues de l'époque seront donc quelque peu sceptiques si des investigateurs prétendent, tout à fait sincèrement, avoir trouvé une preuve que ces forts étaient des habitats permanents.

Une légende celtique d'Irlande est potentiellement significative pour ceux qui étudient le Mythe : il s'agit de celle des Foimore, une race d'êtres qui auraient régné sur le pays avant l'arrivée des Túatha dé Dánaan et des hommes. Les Foimore[45] sont souvent décrits comme étant de grands marins qui ne possédaient qu'un œil, un bras (s'étendant depuis le centre de la poitrine) et une jambe. Ces créatures font des compagnons convenables aux hideux êtres du Mythe.

Les Romains, dans l'ensemble, n'ont laissé que des bâtiments ordinaires et élégants, sans intérêt mystique. Cependant, c'était un peuple profondément superstitieux et lorsque plus tard une crise de foi frappa l'Empire, les Romains se tournèrent vers les nombreux nouveaux cultes étranges existants aux quatre coins de leurs dominions. Un de ces derniers, naturellement, était le christianisme, mais il y en avait beaucoup d'autres.

Le temple romain le plus connu de Grande-Bretagne est celui de Minerve (Athéna) à Bath, mais beaucoup de temples plus petits et d'autels ont été découverts. Ils sont souvent construits à l'emplacement de vieux sanctuaires celtiques : soit les légionnaires superstitieux avaient identifié un lieu saint et l'utilisaient, soit ils essayaient d'apaiser les dieux des peuples qu'ils avaient conquis.

Les temples romains consacrés au culte de Mithra, un dieu persan très en vogue parmi les légions à partir du 2ème siècle, étaient d'un type courant. Ces temples mithriaques se composent d'une grande pièce rectangulaire à demi enterrée : des bancs bas courent le long des parois latérales et une allée centrale mène à un autel. Derrière ce dernier, au fond du temple, se dresse souvent un bas-relief de pierre représentant Mithra tuant un taureau. La plupart des temples mithriaques connus sont situés dans le périmètre militaire du mur d'Hadrien, mais on en a trouvé un à Wallbrook, Londres. Un temple souterrain de ce type serait une installation idéale pour des rituels cultistes.



Les diverses tribus germaniques qui ont envahi la Grande-Bretagne alors que l'Empire romain s'effondrait ont laissé peu de traces dans le paysage. Elles préféraient en effet construire en bois périssable plutôt qu'en terre ou en pierre et elles avaient tendance à ne pas bâtir de grandes fortifications permanentes. Néanmoins, elles ont apporté une nouvelle collection complète d'idées et de traditions païennes en Grande-Bretagne. L'épopée saxonne, *Beowulf*[46], présente un monstre affreux appelé Grendel qui vivait *sous l'eau*, bien que sa tanière fut au Danemark et pas en Grande-Bretagne. Les Saxons furent également responsables de la principale découverte archéologique du pays entre-deux-guerres : Sutton Hoo.

Le bateau de Sutton Hoo était probablement une tombe : bien qu'aucun corps n'ait jamais été trouvé, le contour d'un cercueil l'a été. A l'intérieur du tumulus a été enterré un long bateau de guerre saxon entier et un trésor en armures, armes et autres objets princiers, dont bon nombre étaient ornés d'or et de pierres semi-précieuses. Le site n'a été fouillé que vers la fin des années 30 : il peut donc être considéré comme non découvert dans la majeure partie de la période qui nous intéresse. Qui est le monarque enterré ici et pourquoi est-il le seul roi saxon à avoir bénéficié d'un tel tombeau, sont des questions à ce jour sans réponse.

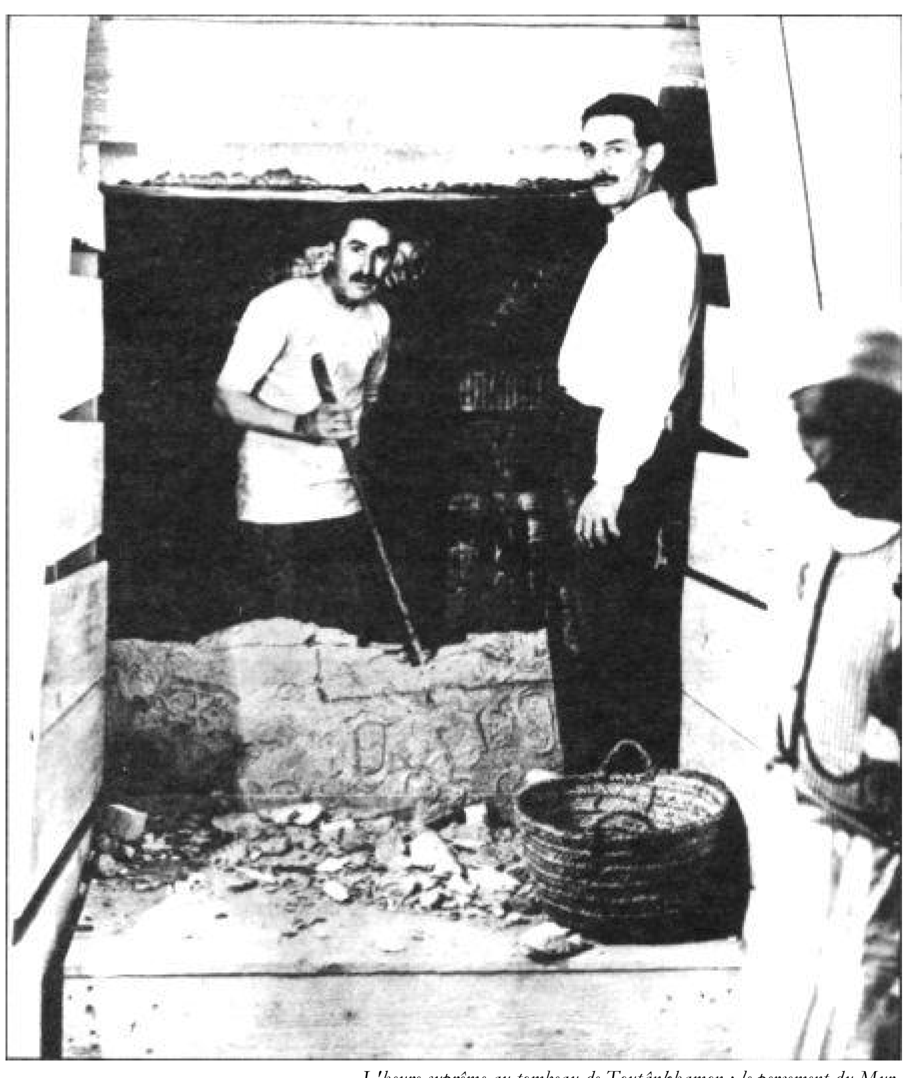
La période des invasions saxonnes est également l'époque à laquelle on suppose que le Roi Arthur a vécu. La plupart des théories modernes le considèrent comme un noble romano-britannique menant la résistance contre les envahisseurs. La légende populaire le localise dans le sud-ouest de l'Angleterre et de nombreux sites de Cornouailles, du Devon et du Somerset font l'objet de légendes arthuriennes. Jusqu'ici, il n'y a aucune preuve de l'existence de Camelot[47] et aucun consensus quant à son emplacement réel.

Intéressant, du point de vue du Mythe, les Somerset Levels étaient autrefois plus bas que le niveau de la mer et ils étaient inondés pendant les mois d'hiver. Ce qui explique que Glastonbury, à moins de 15 km de la côte, soit connu comme "l'île d'Avalon". Il n'est pas inconcevable qu'une race de créatures amphibies trouve qu'une telle terre fasse un agréable foyer.

Du Sable et des Trésors

Les fouilles au Moyen-Orient et en Méditerranée orientale firent fureur au début du 20ème siècle. Un grand nombre de découvertes importantes furent faites, la plupart par des archéologues britanniques. Il n'est donc guère étonnant que l'archéologie ait enflammé l'imagination de toute la nation.

De 1921 à 1923, de nouvelles fouilles ont été entreprises à Mycènes en Grèce par l'Ecole Britannique d'Archéologie d'Athènes. Aucune découverte véritablement spectaculaire n'a été effectuée, mais les objets exhumés ont prouvé de façon incontestable que la civilisation mycénienne faisait du commerce avec l'Egypte et les Hittites d'Asie Mineure.



L'heure suprême au tombeau de Toutânkhamon : le percement du Mur

Décembre 1921 voit la publication du premier tome du rapport de fouilles de sir Arthur Evans sur le palais du roi Minos[48] à Cnossos en Crète, découvert en 1899. D'autres tomes et découvertes se sont succédés tout au long des deux décennies suivantes.

Les fouilles de Leonard Wooley en Mésopotamie pour le British Museum ont conduit à la découverte de la ville sumérienne d'Ur, lieu de naissance de l'Abraham biblique. Les premiers objets d'Ur ont été présentés au public en 1922 et les nouvelles découvertes ont continué à faire les gros titres jusqu'en 1935. Un des tombeaux royaux ouverts contenait les squelettes du harem du roi, de sa garde personnelle et de ses domestiques, un total de 74 corps, tous probablement enterrés vivants avec lui.

1922 a également vu la spectaculaire découverte du tombeau de Toutânkhamon dans la Vallée des Rois, en Egypte. La richesse du trésor trouvé dans la chambre intacte de ce pharaon enflamma au plus haut point l'intérêt du public pour l'égyptologie. Tout comme les rumeurs sur la "Malédiction des Pharaons" qui circulèrent après la mort de Lord Carnarvon en 1923. La fascination du public pour l'Egypte affecta un grand nombre d'aspects de la vie britannique que ce soit dans l'art, la décoration, la littérature ou le théâtre.

A partir de 1926, sir John Marshall, le directeur du service des antiquités de l’empire des Indes, conduisit des fouilles à Mohenjo-Daro au Pendjab. Celles-ci conduisirent à la découverte d'une civilisation ancienne. Toujours au Pendjab, des fouilles à Taxila en 1922 ont apporté la preuve de l'occupation de cette ville par Alexandre le Grand : le conquérant grec avait donc réellement atteint l'Inde.

L'engouement pour l'archéologie a culminé au début des années 30, mais, bien que des découvertes aient continué à voir le jour dans diverses régions du monde, elles ne firent plus les "gros titres".

Auteur - Graeme Davis.



Folies

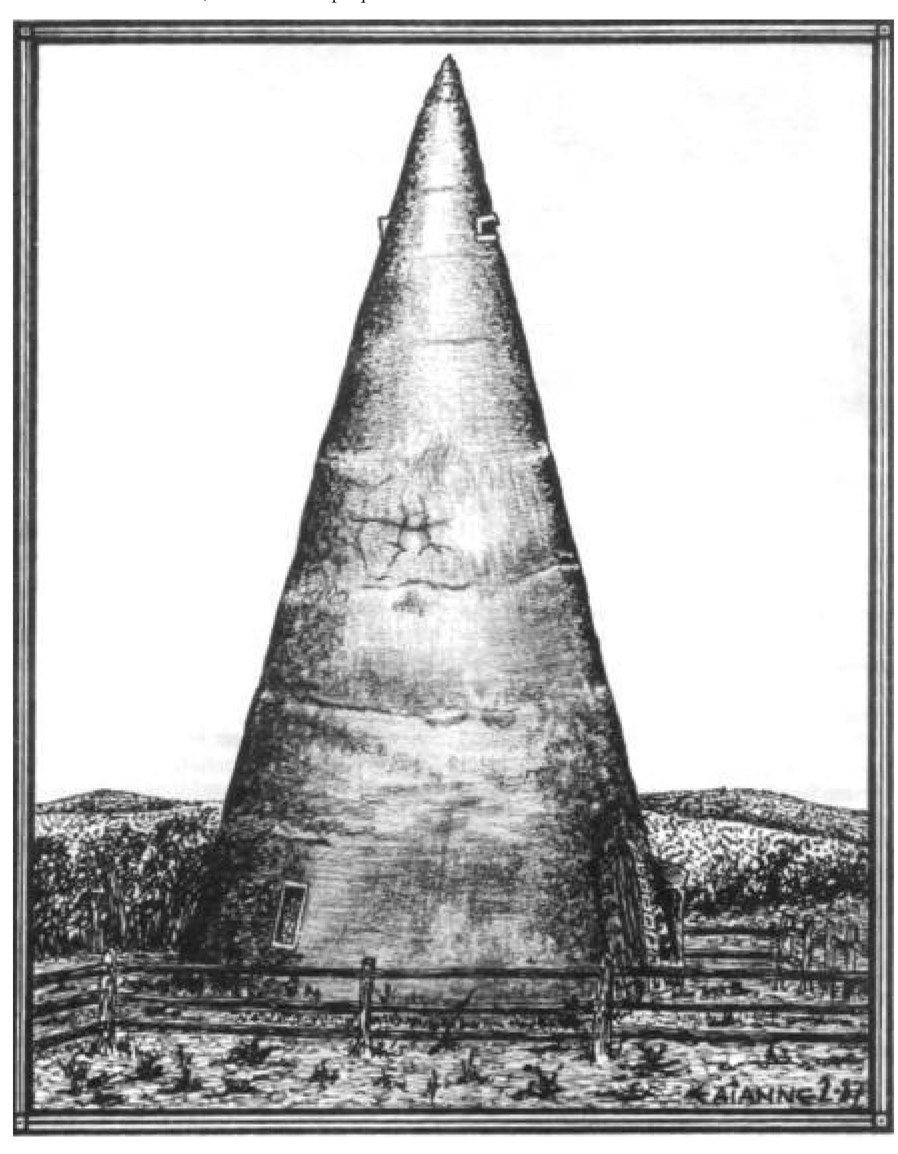
Extravagances architecturales

L'aristocratie anglaise s'est toujours fait remarquer pour ses habitudes excentriques et la construction d'extravagances architecturales est peut-être la plus inhabituelle de toutes. Qualifier un bâtiment de "folie" n'implique pas que sa construction a été une erreur, cela suggère plutôt que le constructeur a été, peut-être, légèrement fou pour y avoir songé. Il existe deux sortes de folies. L'une, construite sur un domaine, est un bâtiment ayant un style architectural ou un usage insolite. Un bon exemple de ce type de folie est la laiterie à Wosburn, la demeure des Ducs de Bedford, qui a été construite à l'image d'une maison-jardin chinoise. L'autre variété, plus commune, consiste en une immense construction habituellement située au point culminant d'une propriété. Ici, l'idée est de servir de point de repère, visible à des kilomètres, tout en étant agréable à regarder.

L'immense majorité des folies a été construite durant le 18ème siècle, c'est aussi l'époque d'une explosion dans la construction de manoirs en général. Malheureusement, la diminution de la richesse de l'aristocratie et l'essor du gouvernement démocratique local ont presque mis fin à la construction des folies, en particulier des tours. En 1935, Lord Berners a érigé une tour sur sa propriété de Farringdon dans l'Oxfordshire, mais il a dû longuement batailler avec les autorités locales avant d'en obtenir l'autorisation.

Les styles de bâtiment utilisés pour les folies varient considérablement mais certains thèmes tendent à dominer. Parmi ceux-ci, on peut citer les styles "gothique", "classique" (grec ou romain) et "médiéval". Etonnamment plusieurs de ces folies ont été conçues et construites directement en ruines. Les constructeurs, semble-t-il, préféraient la vision romantique d'une relique des jours passés tombant en poussière et envahie par la végétation, à un bâtiment fonctionnel et utilisable.

Bien que la plupart des folies soient plutôt de conception simple et innocente, certaines ont des relations avec l'occultisme ou sont si bizarres qu'elles ne peuvent avoir été construites que par une personne à la Santé Mentale déficiente. De même, certaines folies aux origines très raisonnables s'avèrent avoir le genre d'aspect qui rendrait très nerveux tout possesseur de solides connaissances du Mythe. Dans tous les cas, une folie fait une excellente pièce maîtresse pour un scénario de Cthulhu. Quelques exemples sont donnés ci-dessous.



Le Temple Gothique, Stowe : Dans les jardins du domaine du Buckinghamshire de Lord Cobham, il existe un splendide temple gothique qui est un parfait repaire pour vampires et comtes fous. Ce bâtiment est maintenant une maison de vacances, mais l'adjonction de pièces intérieures est une innovation moderne.

West Wycombe, Buckinghamshire : Ce domaine appartenait à sir Francis Dashwood, le célèbre occultiste du 18ème siècle. Dans ses fondations, qui contiennent un réseau de cavernes, il a construit plusieurs folies destinées à l'ordre magique qu'il a fondé et qu'il a appelé le Club du Feu de l'Enfer.

Le Monument John Knill, St Ives, Cornouailles : Une flèche pyramidale à base carrée, cette folie a été incluse dans cette liste en raison des instructions que son constructeur laissa dans son testament. Une fois tous les cinq ans dix jeunes filles, tout de blanc vêtues, doivent danser tout autour du monument en chantant le centième Psaume.

Le Pain de Sucre, Dallington, E. Sussex : Une autre flèche, de section circulaire cette fois, qui a été construite après que le châtelain, Jack Fuller, eut perdu un pari. Il avait dit à des amis que la flèche de l'église de Dallington pouvait être vue de sa maison. Lorsqu'il fut prouvé que ce n'était pas possible, Fuller fit construire une fausse flèche sur une hauteur dans l'alignement. Simple bâtiment conique, il ressemble tout à fait à quelque chose que la Grande Race aurait pu produire.

Le Temple des Druides, Ilton : Sur les landes du nord du Yorkshire près de Masham, il existe une version miniature de Stonehenge. Elle a été construite par William Danby au début du 19ème siècle quand la mode de la renaissance des druides (décrite dans *Gaslight*) était à son apogée.

La Loge Triangulaire, Rushton, Northants : Le constructeur de cette folie, sir Thomas Tresham, était un catholique dévot. De son temps c'était très dangereux et Tresham fut emprisonné pour ses croyances. Tandis qu'il était emprisonné, il a conçu une obsession pour la Sainte Trinité. A sa libération, il a construit cette étonnante folie, truffée de symbolisme numérologique tournant autour du chiffre trois. Le fils de Tresham, Francis, était l'un des instigateurs de la Conspiration des Poudres[49].

Auteur - Peter Tamlyn



La Grande-Bretagne dans le Mythe

La carte ci-contre montre les sites de Grande-Bretagne où divers événements relatifs au Mythe ont eu lieu. Les sources sont les propres histoires de Lovecraft, celles d'autres auteurs du Mythe et les scénarios de *L'Appel de Cthulhu*. La plupart des événements indiqués se sont produits dans les années 20, mais certains sont modernes et les histoires de Robert E. Howard se déroulent dans des temps anciens. Néanmoins, les horreurs impliquées tendent à demeurer dans les mêmes lieux pendant des siècles et pourraient donc y être rencontrées à tout moment.

En plus des auteurs du Mythe mentionnés ci-dessous, plusieurs autres auteurs macabres britanniques ont publié dans les années 20 des travaux qui peuvent être utiles aux Gardiens. Ce sont : E.F. Benson, Algernon Blackwood, A.M. Burrage, M.R. James, Arthur Machen et H.R. Wakefield.

1. **Londres** - le site de *Le Descendant* de Lovecraft et d'une partie de *Le Molosse* ; également de *L'Horreur dans le musée*, révisé par Lovecraft pour Hazel Heald. *Le Gardien de la Clé* d'August Derleth est situé ici, de même qu'un certain nombre de ses histoires ne concernant pas le Mythe.

Autres histoires par les amis de Lovecraft : *L'Horreur des abîmes* de Robert E. Howard, *La Gorgone* de Clark Ashton Smith, *Le crâne du Marquis de Sade* de Robert Bloch et *The Napier Limousine* d'Henry S. Whitehead.

Carl Jacobi a placé un certain nombre d'histoires à Londres : *The Spanish Camera*, *The Aquarium*, *La canne*, *The Satanic Piano* and *The King and the Knave*. Des auteurs plus récents du Mythe ont mis Londres en scène, tels Brian Lumley (notamment les histoires de Titus Crow, ainsi que *Spaghetti*, *Le Rempart de béton*, etc.), Ramsey Campbell (par ex., *The Second Staircase*) et Stephen King (*Crouch End*). Scénarios de *L'Appel de Cthulhu* situés dans la ville : le chapitre londonien des *Masques de Nyarlathotep*, *Le Magicien Disparu*, *Dial 'H' for Horror* (White Dwarf 43) et *The Heart of the Dark* (WD 75).

LA GRANDE-BRETAGNE DANS LE MYTHE

2. **Les landes du Yorkshire** – le site de nombreuses histoires de Brian Lumley, dont le roman *Beneath the Moors*. Les noms de lieux utilisés sont : Radcar, Sarby-on-the-Moor, le site de Lh-Yib, Bleakstone, Marske, Dilham, Eely-on-the-Moor, The Devil's Pool, les Hauts d'Ellison, Dendhope, Lee-Hill, Wharby et Tharpe-Nettleford. L'asile local s'appelle Elmholme. De même il est possible de trouver la Maison Marriot, dans *Recognition*, sur les landes. Et quelque part en mer se trouve l'emplacement de la plate-forme de forage pétrolier de *La Nuit où la Sea Maid fut engloutie*.
Dreams in the House of Weir de Lin Carter et le scénario de *Cthulhu by Gaslight*, les *Horreurs du Yorkshire*, sont également situés dans cette région.

3. **La vallée de la Severn** – le site de nombreuses histoires de Ramsey Campbell, aujourd'hui rassemblées dans *Sueurs froides*. Egalement *The Recurring Doom* de S. T. Joshi. Les sites incluent Brichester, Berkeley, Severford, Temphill, Goatswood, Camside, Les Marches du Diable et Mercy Hill.

4. **Le Pays d'Arthur Machen** – Caermaen et les Grey Hills sont utilisés dans les histoires proto-mythiques, *Le Peuple blanc* et *Le roman du Sceau Noir*. Egalement par Colin Wilson dans *Le Retour des Lloigors*. Le temple de Nodens dans *Le Temple de l'abomination* de Robert E. Howard est probablement situé dans cette région.

5. **Surrey** – le site de "The Coach and Horses" sur la route de Brighton dans *La Chambre condamnée* d'Henry S. Whitehead ; ainsi que "Les Tumulus" près de Haslemere dans *Le Seigneur des vers* de Brian Lumley et Leith Hill dans *The Surrey Enigma* (WD 67).

6. **Les Chênes** – un manoir près de la limite du Cambridgeshire, du Lincolnshire et du Norfolk, près de Guyhim et de Crewland : voir *L'Homme Qui Court* dans ce recueil.

7. **Les Collines Pictes** – dans les histoires de Bran Mac Morn de Robert E. Howard. Ici se dresse Mur d'Hadrien (*Le Rempart de béton* de Brian Lumley).

8. **Plusieurs sites de Carl Jacobi** – la maison Corbie, Langham (*La porte des corbeaux*), Darset (*Le pistolet fantôme*) et Royalton (*The Face in the Wind*).

9. **Le Prieuré d'Exham et Anchester** – *Les Rats dans les murs* de H.P. Lovecraft.

10. **La Maison Jermyn** – *Arthur Jermyn* de H.P. Lovecraft.

11. **Kilderry** – *La Tourbière hantée* de Lovecraft.

12. **La maison du narrateur** – *Le Molosse* de H.P. Lovecraft.

13. **Le vieux Manoir** – *Hypnos* de H.P. Lovecraft.

14. **La côte du Sussex** – *Le Clergyman maudit* de H.P. Lovecraft.

15. **Le Manoir Magbane** – *Les funérailles de sir Magbane* de Clark Ashton Smith.

16. **Tremoth Hall** – *L'Héritier des ténèbres* de Clark Ashton Smith.

17. **Le Manoir Hagdon** – *The Necromantic Tale* de Clark Ashton Smith.

18. **La Tête de Drumma** – *Le Cairn de l'homme gris* de Robert E. Howard. Plusieurs histoires de Sheridan le Fanu se déroulent près de Dublin.

19. **Tokertown on the Moor** – dans des histoires de Solomon Kane de Robert E. Howard.

20. **Helni** – *L'Homme noir* de Robert E. Howard.

21. **La Caverne du Dragon** – *Le Peuple des ténèbres* de Robert E. Howard.



22. **Blackpool** – *Laughter in the Night* d'August Derleth et Mark Schorer.

23. **Boresby** – *Un fou du volant* de Brian Lumley.

24. **Durham** – *L'nspiration d'Ambler* de Brian Lumley. Et aussi, dans le comté de Durahm (ce qu'il était alors), Castle-Ilden et Harden-on-the-Coast dans *Tante Hester*.

25. **Le Sanatorium d'Oakdene** – près de Glasgow : plusieurs histoires de Brian Lumley, notamment, *L'Horreur dans l'asile*.

26. **Stonehenge** – *L'Avant-Poste des Grands Anciens* de Brian Lumley.

27. **Avebury** – *Le Rempart de béton* de Brian Lumley.

28. **Liverpool** – plusieurs histoires de Ramsey Campbell.

29. **Pines Dunes** – *Pines Dunes* de Ramsey Campbell.

30. **Penmire** – *The Horror Under Penmire* d'Adrian Cole[50].

31. **Cornouailles** – Seaham et Nequay, dans le roman du Mythe de Brian Lumley, *The Return of the Deep Ones*.

32. **Highlands écossaises** – le site où se déroule le scénario *Les Sorciers de Cannich* dans la campagne *Les Ombres de Yog-Sothoth*, *Le Mystère du Loch Feinn* (Supplément de Cthulhu) et *L'Horreur du Glen* (dans ce recueil). En outre, c'est à Edimbourg qu'est situé *House of the Temple* de Brian Lumley ; de même que la Maison Temple elle-même, sous les collines de Pentland, dans la même histoire.

33. **Lesser Edale** – dans le chapitre londonien des *Masques de Nyarlathotep*.

34. **Le domaine d'Edward Gavigan** – dans le chapitre londonien des *Masques de Nyarlathotep*.

35. **Walberswick** – dans *The Watchers of Walberswick* (WD 50).

36. **Lower Poolford** – dans *Draw the Blinds on Yesterday* (WD 63).

37. **Shalladhohm** – dans *The Horse of the Invisible* (WD 66).

38. **Cuthdon & Shubford** – site du scénario *Le Cauchemar de Darkbank* dans ce recueil.

Auteur - Peter Jeffrey



Aviation

"J'avais détesté voir les aéroplanes devenir d'un usage commercial commun... mais comme appareils destinés au divertissement d'un gentleman ils sont terribles !"
- H.P. Lovecraft, Lettres Choisies III

Le Début de l'Aviation Civile

La Loi pour la Défense du Royaume a proscrit l'aviation non militaire pour toute la durée de la première guerre mondiale. Elle n'a été légalisée que le 27 février 1919 par la Loi sur la Navigation Aérienne. Le premier vol intérieur a eu lieu le 1er mai et le trafic international a commencé le 25 août. Cependant, cela ne s'appliquait qu'aux compagnies britanniques : les Français avaient ouvert un service de Londres à Paris dès le 8 février.

Les deux premières compagnies étaient Aircraft Transport & Travel Company et Handley Page Transport. AT&T, décollant d'Hounslow, offrait le service le plus rapide vers Paris en utilisant des bombardiers légers De Havilland Airco reconvertis, mais ils pouvaient seulement transporter 4 passagers. Depuis Cricklewood le service de Handley Page utilisait des bombardiers lourds, plus lents, mais qui transportaient jusqu'à 12 passagers. L'efficacité économique était en faveur de Handley Page.

Il existait d'autres offres de service : les vols de Handley Page vers Bournemouth et Bruxelles, ceux d'AT&T vers Amsterdam et ceux de North Sea Aerial Navigation Company au départ de Leeds vers "n'importe où". L'agence de voyage Thomas Cook proposait des excursions aériennes vers les champs de bataille de la Grande Guerre au départ de Croydon, ainsi que la location d'avions.

L'Essor des Compagnies Aériennes

Imperial Airways, fondée en 1924 par la fusion de quatre compagnies, dont Handley Page, était la compagnie aérienne la plus importante des années 20. Basée à Croydon (qui est donc devenu le premier aéroport de Londres), elle offrait des vols vers Zurich (via Paris et Bâle), vers Berlin (via Amsterdam et Hanovre) et vers Cologne (via Bruxelles) ainsi que beaucoup de vols intérieurs. Elle volait également de Southampton au Havre, via Cherbourg et Guernesey.

De nombreuses compagnies aériennes étrangères fournissaient des correspondances, rendant une grande partie de l'Europe accessible au voyageur aérien prêt à changer d'avions une ou deux fois. Des vols étaient également disponibles vers Casablanca, mais, bien que la Russie possédât une compagnie aérienne il n'y avait aucune relation au-dessus de l'Europe de l'est. Les services aériens longue distance (vers l'Extrême-Orient, par exemple) n'ont commencé que vers la fin des années 20. Lorsqu'ils ont été disponibles, l'avion effectuait de fréquentes escales en route et certaines parties du voyage devaient être effectuées par terre ou par mer.

En 1934, en association avec les "Quatre Grandes" sociétés de chemins de fer, Imperial mit en place les Railway Air Services : des services aériens intérieurs qui desservaient la plupart des grandes villes de Grande-Bretagne et d'Irlande du Nord. Il fournissait également des vols au départ d'Inverness ou d'Aberdeen, vers de nombreuses îles écossaises lointaines.

L'Aviation dans la Presse

Les années 20 étaient l'ère des pionniers des vols longue distance. Les nouvelles donnaient une grande importance à ces histoires et la plupart des gens étaient très au fait de cette actualité. Ces vols étaient de formidables aventures : le premier vol atlantique direct d'Alcock et Brown, qui a pris 16 heures, aurait fini à l'eau si Brown n'avait pas rampé sur les ailes pour briser la glace qui s'y était formée. L'aviateur britannique le plus célèbre était une aviatrice : Amy Johnson (voir les Biographies).

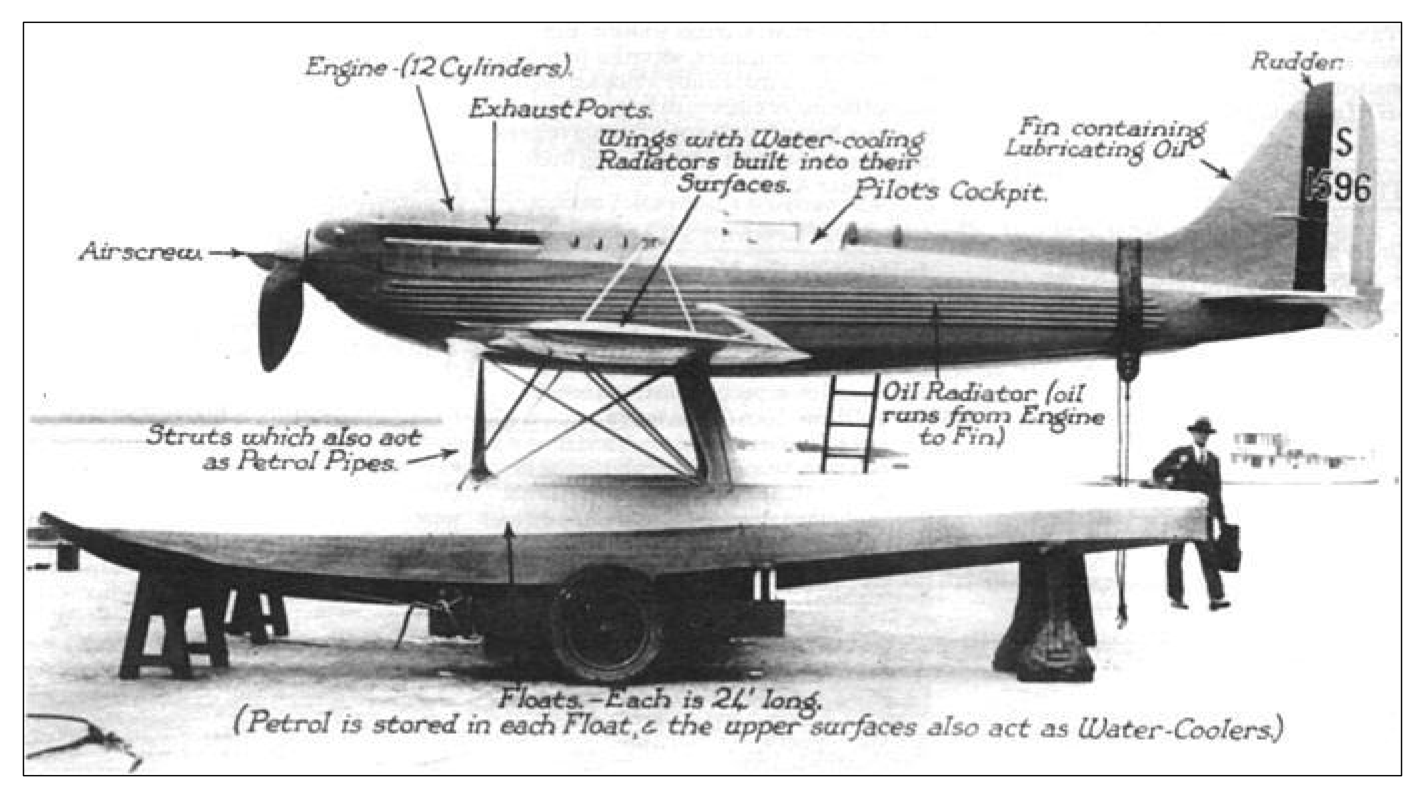
Les nouvelles s'intéressaient aussi aux courses aériennes : le Trophée Schneider (pour avions à flotteurs) était la plus célèbre. La compagnie Super-marine de Southampton, qui s'est finalement emparée du Trophée pour la Grande-Bretagne après trois victoires successives, utilisait le même avion pour ses tentatives de record de vitesse aérienne. La technologie développée a plus tard été utilisée avec bonheur sur son plus célèbre avion, le Spitfire.

L'Expérience du Vol

Comme expliqué ci-dessus, les premières compagnies utilisaient des bombardiers de la première guerre mondiale reconvertis, et ces appareils n'étaient pas du tout conçus pour le confort. Le DH9 d'AT&T avait un poste de

Miss Amy Johnson – La Merveilleuse Amy - Janvier 1930.





UN HYDRAVION VICKERS SUPERMARINE-ROLLS-ROYCE "S.6.B" : UNE DES DEUX NOUVELLES MACHINES SPECIALEMENT CONSTRUITES POUR LE TROPHEE SCHNEIDER DE CETTE ANNEE : IL DEVOILE PLUSIEURS DISPOSITIFS REMARQUABLES.

pilotage ouvert et les passagers étaient équipés de manteaux de cuir, de casques, de gants et de bouillottes. Avec les premiers vrais avions de ligne, les choses se sont, un peu, améliorées. Le Fokker F11 de 1921, une machine bien pensée, disposait d'une cabine passagers chauffée, mais le chauffage fonctionnait par tous les temps et produisait une odeur infecte. Le cockpit du pilote était encore ouvert et s'emplissait d'eau par temps pluvieux, laissant le pilote flotter sur son siège en bois. Une des expériences de vol les plus étranges devait être celle du Junkers G38 de 1929 qui comprenait 4 sièges, avec des hublots de face, dans chacune de ses épaisses ailes.

Les premiers aérodromes étaient simplement de vastes champs avec quelques cabanes et hangars épars. Une route traversait même Croydon par le milieu et une barrière était abaissée quand les avions devaient passer : un passage à niveau pour avions ! Il n'y avait, naturellement, aucun contrôle de sécurité élaboré mais l'appareil était équilibré avec une telle précision que tous les passagers étaient soigneusement pesés avant d'être assignés à leurs sièges.

Avion pour Investigateurs

Les investigateurs sensés sont peu susceptibles de risquer leurs vies et leur confort en empruntant un avion pour un trajet ordinaire. Mais quand l'alternative est un long voyage à travers des jungles périlleuses, un avion devient soudain beaucoup plus attrayant. En l'absence d'hélicoptères, les intrépides explorateurs se rabattront sur un avion équipé de flotteurs, accrochés comme des skis sous le fuselage, lui permettant d'atterrir sur les fleuves et les lacs. A partir de 1919, un certain nombre d'avions à flotteurs démilitarisés – comme l'Avro 504L – était enfin disponible. En 1923, un avion amphibie conçu comme tel, l'hydravion Supermarine Sea Eagle disposait de six sièges passagers. Il a été suivi du Sikorsky S-38 en 1928. Extrêmement adaptable et capable de transporter jusqu'à 750 kilos (soit dix passagers), il a été couronné d'un énorme succès et a été produit à 120 exemplaires. Pour le luxe absolu, le bateau volant Short Empire de 1936 (une coque de bateau à laquelle étaient fixées des ailes) avait des possibilités de couchage et un grand pont promenade pour les soirées extérieures embaumées d'Afrique.

Quelques Exemples Chiffrés

Les performances des premiers avions dépendaient beaucoup de facteurs tels que la météo, la charge et l'état d'entretien de la machine. De plus, une grande variété d'appareils était produite, pour la plupart en faible quantité. Les chiffres présentés sont donc seulement des moyennes pour des machines typiques. Si vous vous penchez sur des livres d'aviation pour obtenir les chiffres précis d'une fabrication particulière, vous noterez que les autonomies sont cotées différemment pour un avion militaire et avion civil. L'autonomie d'un bombardier correspond à la distance à laquelle il peut voler avant de lâcher ses bombes. C'est environ la moitié de la distance réelle sur laquelle il peut voler. Les autonomies indiquées ici sont celles d'avions civils.

Tarifs

Le prix d'un vol sur une compagnie aérienne commerciale était d'environ ¼d par mile (1,6 km). Louer un avion coûterait environ £7 10s par passager et par heure. Les prix d'achat variaient énormément, mais seuls les investigateurs les plus riches, ou ceux gagnant leur vie comme pilotes, auraient les moyens de s'en offrir un.

Peter Jeffrey

Date	**Type**	**Vitesse de croisière** (km/h)	**Autonomie** (km)	**Charge utile**
1919	petits avions de ligne	209	685	4 passagers
1919	grands avions de ligne	145	385	12 passagers
1919	avion à flotteurs	193	400	1 à 2 passagers
1923	avion de ligne	177	645	880 kg ou 9 passagers
1923	hydravion	145	485	6 passagers
1926	transport	225	885	6 passagers
1928	avion de ligne	209	725	410 kg et 18 passagers
1928	hydravion	177	965	750 kg ou 10 passagers
1936	bateau volant	265	1225	24 passagers et 1525 kg



Voies Navigables Intérieures

Les voies navigables des années 20 et 30 différaient à plusieurs égards de celles d'aujourd'hui. Le nombre de canaux en fonctionnement était plus important, mais certains de ceux qui sont navigables en 1986, en particulier l'itinéraire par Stratford on Avon, étaient alors tombés dans un déclin provisoire. L'un des noms de canaux les plus célèbres, le Grand Union, n'est apparu qu'en 1929 à la suite d'une fusion. En ces temps de pré-nationalisation, les canaux étaient la propriété de compagnies fluviales ou avaient été rachetés par des sociétés ferroviaires

Contrairement à aujourd'hui, il y avait peu de navigation de plaisance, mais un important transport de marchandises. Les cargaisons typiques étaient composées de charbon, de pierre et de bois, mais il y avait aussi des marchandises plus exotiques : les chocolateries Cadbury avaient leur propre flotte de "narrowboats", et Morelands de Gloucester faisait toujours parvenir ses allumettes à Birmingham par voie fluviale.

Les Bateaux

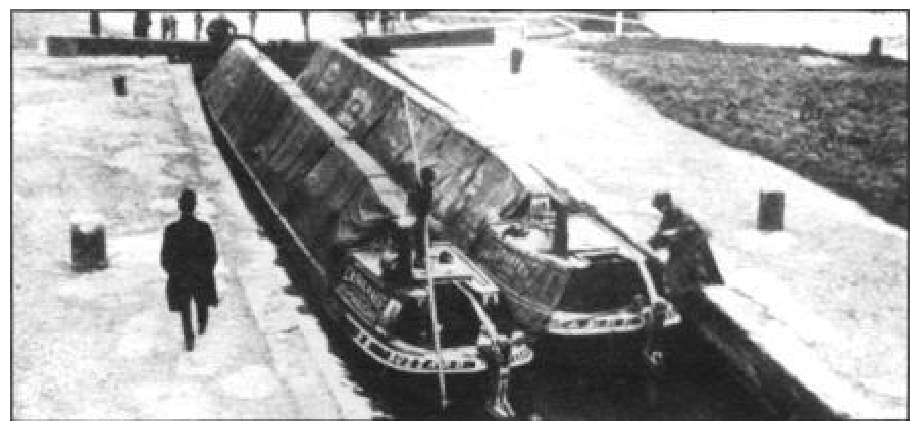
Tous les canaux imposent aux bateaux qui les empruntent le respect de quatre dimensions :

1) **La longueur** - déterminée par la longueur des écluses, elle est normalement d'environ de 21 m, mais quelques canaux du nord avaient des écluses de seulement 18,60 m.
2) **La largeur** - la largeur du bateau est aussi déterminée par les écluses. Le maximum pour les canaux étroits des Midlands est de 2,10 m, tandis que quelques canaux du nord et du sud acceptaient jusqu'à 4,20 m.
3) **Le tirant d'eau** - la profondeur sous la ligne de flottaison est d'ordinaire limitée à 0,90-1,20 m. Ceci empêche la plupart des navires de mer d'emprunter les canaux.
4) **L'encombrement vertical** - la hauteur au-dessus de la ligne de flottaison est limitée par les ponts et tunnels. Les hauteurs habituelles se situent entre 1,50 et 2,40 m, ce qui tend à éliminer la possibilité d'installer des voiles.

Parmi les mariniers, le terme "péniche" s'applique uniquement à un bateau commercial de plus de 2,10 m de large. La plus traditionnelle des embarcations des canaux est appelée "narrowboat". Elles fonctionnaient souvent par paire, un bateau à moteur remorquant une barge dépourvue de moteur appelée "butty". Les deux passaient côte à côte dans les écluses larges, mais sur les canaux étroits des Midlands, le butty devait être halé séparément.

La cabine du marinier, située à la poupe, ne faisait habituellement pas plus de 3 m de long, rendant l'espace habitable très exigu. Le reste du bateau était entièrement consacré aux marchandises. Sur un bateau motorisé, le moteur, situé juste devant la cabine, réduisait l'espace destiné à la cargaison.

Bien que des bateaux à moteur fussent en



service, les chevaux de halage étaient encore très répandus. Quelques mariniers des Midlands de l'Ouest utilisaient des mules à la place de chevaux. Une vitesse d'environ 5 km/h, plus 10 minutes par écluse, était (et est toujours) une bonne vitesse pour un "narrowboat".
Sur les sections mal entretenues, la vitesse pouvait être beaucoup plus faible.

Les Bateliers

A côté des employés des compagnies fluviales et des industries annexes, il y avait encore des mariniers indépendants (connus sous le nom de "Numéros Un") naviguant sur les canaux durant toute cette période. Pour la plupart, ils naissaient dans la minuscule cabine de 3 m et y passaient toute leur vie, épousant d'autres mariniers car peu de "terriens" pouvaient se résoudre à vivre dans des quartiers si exigus. Ces bateliers peuvent être considérés presque comme une race à part ; des "bohémiens des canaux", comme les gens les appelaient, bien que la plupart aient des itinéraires et des boulots réguliers. Des caractéristiques de bateliers typiques sont données à la fin du scénario *Le Cauchemar de Darkbank*, plus loin dans ce recueil.

Tunnels

Le scénario de *Darkbank* est basé sur des événements se produisant dans le tunnel d'un canal. Ce genre d'endroit fait un lieu hanté idéal, bien plus qu'un tunnel ferroviaire. Le barreur se tient à la poupe, exposé au froid, à l'humidité et à l'obscurité. C'est un lieu plein de ténèbres, faiblement illuminé par le phare du bateau et par les minuscules points de lumière des issues du tunnel, il est souvent embrumé par les vapeurs ou gaz d'échappement du moteur. Si le tunnel n'est pas droit, cet éclairage minimum est encore réduit.

Peu de tunnels disposent de chemins de halage. Habituellement les chevaux sont envoyés à la sortie par un chemin extérieur, tandis que le bateau est propulsé par un procédé appelé "legging". Les mariniers s'étendaient sur le toit du bateau et, levant leurs jambes à la verticale, "marchaient" sur la voûte du tunnel. Pendant les années 20 le "legging" a progressivement été remplacé par les remorques des compagnies fluviales. Certaines d'entre elles, électriques, faisaient pleuvoir des étincelles bleues surnaturelles dans l'obscurité.

Le scénario est basé sur un canal fictif, mais beaucoup de sites réels sont tout aussi intéressants. La liste suivante présente quelques-uns des plus longs tunnels du pays :

Standedge - 5208 m. Canal étroit de Huddersfield entre Manchester et Huddersfield. Seulement 2,70 m de large, avec quatre zones plus larges pour les croisements et les dépassements.
Dudley - 2883 m. Canal de Dudley entre Birmingham et Stourbridge. Caverne en partie naturelle, à ciel ouvert en deux endroits. Il possède des tunnels latéraux, mais ni chemin de halage, ni zone de croisement.
Blisworth - 2793 m. Canal de Grand Junction au nord de Newport Pagnell. Large, mais sans chemin de halage. De l'eau cascade depuis la voûte.
Harecastle - 2674 m. Canal de Trent et Mersey entre Stoke-on-Trent et Middlewich. Etroit et bas de plafond. A la réputation d'être hanté. Disposait d'une remorque électrique.
Braunston - 1866 m. Canal de Grand Junction près de Daventry. Assez large pour les croisements, pas de chemin de halage. Est légèrement coudé de sorte qu'on peut rarement voir les deux extrémités en même temps.

Autres Dispositifs

Des écluses sont utilisées pour faire franchir les faibles déclivités aux bateaux. Plusieurs écluses qui se succèdent sont appelées une "volée". Il ne restait qu'un seul ascenseur en service, l'ascenseur d'Anderton qui montait des bateaux de plus de 15 m de la rivière Weaver jusqu'au canal de Trent et Mersey. Plusieurs aqueducs impressionnants permettaient à certains canaux de franchir des vallées. Ils ne disposaient souvent d'aucune rambarde pour empêcher les bateliers imprudents de basculer dans le vide.

Tarifs

La location d'un narrowboat destiné aux loisirs coûtera environ 7£ la semaine ou 100£ à l'achat. Les compagnies fluviales prélevaient des péages sur leurs canaux et les remorquages étaient payants. Fixez le coût du péage à 1d20 shillings, plus 1d6 quarts de penny par mile (1,6 km) ; pour un remorquage comptez 3d6 pence.

Auteur - Peter Jeffrey



Véhicules Terrestres à Moteur

Pendant quelque temps après la Grande Guerre, il y eut peu d'innovation dans la conception des automobiles. Certes, l'achat et l'entretien d'une voiture étaient devenus plus abordables, grâce à de nouveaux modèles comme l'Austin Seven qui supplantaient d'anciens véhicules populaires comme la Morris "Bullnose" et la Ford modèle T (deux modèles d'avant-guerre). Du côté du marché du luxe, la Rolls-Royce 40/50 CV (connue aussi sous le nom de Silver Ghost) était toujours en production, mais les choses étaient sur le point de changer.

Durant l'année 1919, W.O. Bentley avait travaillé sur ses propres modèles et son premier véhicule fut produit l'année suivante. Jusqu'au malheureux redressement judiciaire de la compagnie, au début des années 30, les Bentley allaient être les principales voitures de sport britanniques, avec plusieurs succès au Mans et ailleurs. A cette époque les voitures qui couraient les 24 Heures du Mans étaient presque les mêmes que celles qu'on utilisait dans la vie de tous les jours.

Quelques véhicules européens étaient importés, mais c'était généralement des curiosités réservées aux acheteurs de luxe et aux sportifs. Des fabricants comme Mercedes-Benz et Bugatti pouvaient fournir des voitures aux connaisseurs, et quels véhicules ! Tout à fait capables de rivaliser avec les Bentley en vitesse et en agilité, même s'ils requéraient d'être fréquemment entretenus avec une attention experte pour donner leur meilleur.

Le luxe des Rolls-Royce était concurrencé à l'étranger par des fabricants comme Hispano-Suiza et Packard – des machines glorieuses à l'équipement fantastique, aussi ornementées que les plus fins attelages hippomobiles des époques révolues. Elles n'étaient, peut être, pas aussi fiables et bien conçues que les Rolls, mais n'étaient pas moins désirables. La concurrence la plus sérieuse venait de la branche britannique de Daimler, alors propriété de BSA. Leurs voitures étaient les favorites du roi George V et elles sont donc devenues les préférées de la plus haute aristocratie.

Les concurrents britanniques des Bentley étaient des automobiles comme la Vauxhall OE 30/98, bien loin des véhicules grand public que la compagnie produit aujourd'hui. Plus tard, d'autres fabricants britanniques arrivèrent sur le même créneau : Lagonda, Railton et Invicta. Mais les principaux rivaux des Bentley étaient les véhicules étrangers contre lesquels ils luttaient sur tous les circuits d'Europe : Bugatti, Alfa Romeo et Mercedes.

Dans les années 30, Ford, Morris, Austin et autres demeurèrent les principaux fournisseurs de voitures familiales populaires, même si la concurrence innovatrice venait de Citroën. Sa Traction Avant était un véhicule à traction avant tellement en avance et si réussi qu'il resta en production jusqu'en 1957. Les plus jeunes membres de la classe moyenne pouvaient s'amuser dans une MG : une voiture de sport bon marché construite sur un châssis standard de Morris.

Parmi les voitures de luxe des années 30, Rolls-Royce est resté inégalé. Ayant pris le contrôle de Bentley, il produisit de merveilleuses voitures comme la délicieuse Bentley 3½ litres et, en contraste total, la luxueuse Rolls-Royce Phantom III V2. En Europe, Hispano-Suiza, Isotta-Franschini et Bugatti faisaient de leur mieux pour rivaliser. L'Hispano-Suiza V12 était même plus chère que la Phantom III et Bugatti produisait l'étonnante Royale, avec son moteur de 13 litres à 8 cylindres en ligne. Seulement 6 ou 7 ont été construites, ce qui n'est pas surprenant lorsqu'on sait que le châssis seul coûtait 30 000$… en 1927 !

Ceci dit, conduire une voiture dans l'entre-deux-guerres se faisait effectivement dans une "verte et plaisante contrée". Il n'y avait aucune autoroute, juste quelques rares routes à deux voies et assez peu de trafic. Jusqu'en 1927, il y eut même un grand débat pour savoir si la pratique de voies séparées selon le sens de la circulation était économiquement viable, en dépit des avantages évidents pour la sécurité.

Les performances des véhicules pouvaient être très impressionnantes : les plus grandes berlines Bentley et Rolls-Royce pouvaient dépasser les 160 km/h et les modèles de sport comme la Bugatti 57SC atteignaient 210 km/h ou plus. Durant la majeure partie de cette période, il n'y avait aucune limitation de vitesse à l'extérieur des villes : l'allure de chacun n'était limitée que par la visibilité, les virages et l'habileté du conducteur. Il faut signaler au passage que les freins et les pneumatiques n'étaient pas de très grande qualité. Gardez également à l'esprit que l'épreuve du permis de conduire n'a été introduite qu'en 1935, avant un simple permis était suffisant.

Avec la chute du prix de la voiture familiale, on assista à la croissance rapide de l'habitude des promenades dominicales. Les familles en profitaient pour faire de petites escapades au bord de la mer ou pour pique-niquer à la campagne : l'assiduité à l'église chutait en proportion...

Quelques Chiffres

La table suivante donne quelques chiffres pour différents véhicules de l'époque. Cependant, un même modèle pouvait être produit en plusieurs versions et les prix ont considérablement changé selon la date et les accessoires. Beaucoup de fabricants fournissaient seulement un châssis :

Modèle	Année	Pays	Sièges	Vitesse	Prix	Prestige
Alfa Romeo 8C 2900B	1937-1939	Italie	2	210+	£2100	*****
Austin Seven (Austin Baby)	1923-1938	G-B	4	72	£125-165	*
Bentley 3 litres	1920-1927	G-B	2/4	158	£1200*	*****
Bentley Speed Six	1927-1931	G-B	2+2	148	£1450*	*****
Bentley 8 litres (berline)	1930-1931	G-B	2/7	193	£1880*	*****
Bugatti Type 35B	1924-1930	France	2	177	£1200	*****
Bugatti Type 41 Royale	1927-1935	France	2/5	201	£5250*	*****
Citroën Traction Avant	1934-1957	France	2/4	100	£2500	****
Daimler Double Six	1926-1935	Allemagne/G-B	2/7	98-145	£328	**
Duesenberg SJ	1932-1937	USA	2/4	210	£2500	****
Ford Model T	1908-1927	USA	2/6	80	£100	*
Ford Popular	1935-1939	USA	4/5	72	£130	*
Hillman Ten	1913-1924	G-B	4/5	109	£100	*
Hispano-Suiza H6C	1919-1931	France	2/5	169	N/A	****
Hispano-Suiza V12	1931-1939	France	2/6	185	N/A	*****
Invicta Type S	1930-1935	G-B	2	161	N/A	*****
Isotta Franschini 8A	1924-1932	Italie	2/7	153	£2000*	*****
Jaguar SS 100	1934-1940	G-B	2	161	£430	***
Lagonda V12	1936-1939	G-B	2/5	177	£1640	****
Lancia Lambda	1923-1931	Italie	4/6	125	£810	***
Mercedes Benz SSK	1929-1934	Allemagne	2	201	£2500	*****
Mercedes Benz 500K	1934-1937	Allemagne	2	174	£2980	*****
MG Midget Type M	1929-1932	G-B	2	105	£175	**
Morris Oxford "Bullnose"	1913-1926	G-B	4	89	£175	*
Packard V12	1929-1934	USA	2/7	167	£1100	****
Railton Séries I	1933-1938	G-B	2/5	145	£535	**
Rolls-Royce Silver Ghost	1906-1925	G-B	2/7	105±	£1350*	*****
Rolls-Royce Phantom III	1936-1939	G-B	2/7	145±	£1900*	*****
Vauxhall Prince Henry	1908-1919	G-B	2	129	£945	**
Vauxhall OE 30/98	1923-1927	G-B	4	129	£1150	**

Toutes les vitesses sont données en km/h. Moins un véhicule possède d'étoiles, moins il est prestigieux à conduire.

(±) *Rolls-Royce n'a jamais donné les performances de ses modèles, ces chiffres sont donc approximatifs.*



ROLLS-ROYCE

"The Best Car in the World"

Telegrams:
ROLHEAD, LONDON

ROLLS-ROYCE, LIMITED
14 & 15 CONDUIT STREET, LONDON, W

Telephone:
GERRARD 1654 (3 lines)

PARIS ∴ NEW YORK ∴ PETROGRAD AND BOMBAY

les acheteurs devaient s'adresser à un carrossier pour la carrosserie qui pourrait être agrémentée selon leurs désirs. Dans la liste suivante, les prix suivis par une étoile s'appliquent au châssis uniquement ; ajouter encore au moins la moitié du prix pour la carrosserie.

Code de la Route

La loi de 1930 a supprimé la limitation générale de vitesse à 30 km/h (laquelle était largement non respectée). Il n'y avait plus aucune limite à la vitesse des voitures et des motocyclettes, mais les autobus et les camions étaient limités à respectivement 55 et 50 km/h. Le permis coûtait 5s par an et la taxe s'élevait à 6£ pour les voitures, 1£ 10s pour une petite motocyclette et 3£ pour une grosse cylindrée. L'assurance était rendue obligatoire pour la première fois.

En 1935, afin d'essayer de réduire le nombre croissant d'accidents, le gouvernement introduisit le permis de conduire et une limitation de la vitesse à 50 km/h dans les agglomérations. Les routes étaient toujours en grande partie dépourvue de signalisation, mais le passage zébré pour piétons faisait son apparition et aux ronds-points des policiers contrôlaient les principaux carrefours des villes. Les feux de circulation avaient également été introduits, mais étaient encore si rares que leur apparition à Piccadilly Circus, en 1937, a fait l'objet d'une cérémonie d'inauguration publique par le Ministre du Transport et le Lord Maire de Londres.

Auteur - Robin ap Cynan

Autres Transports

Alors que l'automobile s'avérait de plus en plus être le moyen de transport routier dominant des années 20 et 30, il en existait d'autres. En voici une brève description :

Autobus : Le traditionnel autobus hippomobile à impériale a été rapidement adapté en une version motorisée quelques années avant la Grande Guerre. Avec son toit ouvert, il n'était pas toujours confortable, jusqu'à ce que les toits couverts deviennent la norme vers 1925. Les autobus à étage unique se sont répandus au milieu des années 20, particulièrement sur les itinéraires les moins chargés.
Les autobus étaient utiles dans les villes comme Londres pour transporter les gens dépourvus de voiture à leur travail. La principale compagnie de la capitale était la London General, mais il y avait également, jusqu'à la création du London Transport en 1933, plusieurs opérateurs "pirates", comme la London Public Omnibus Company. Dans les campagnes aussi, les autobus étaient très importants : ils reliaient les sites périphériques aux gares, transportant aussi bien le lait et le courrier que des passagers (de nombreux itinéraires étaient gérés par les sociétés des chemins de fer).

1927 AEC Regent LS : autobus à impériale - 72 passagers
1936 AEC Q : autobus simple - 37 passagers

Camions et fourgons : Jusqu'à l'arrivée du moteur diesel en 1928, la Grande-Bretagne utilisa comme camions des chariots à vapeur qui brûlaient du charbon très bon marché. Ensuite, les camions et les fourgons à essence ont rapidement évolué, depuis leurs humbles débuts comme simples automobiles à l'arrière prolongé ! Au début les camions se déplaçaient uniquement sur de courtes distances, desservant les chemins de fer sans les concurrencer. Cependant, avec l'introduction en 1920 des châssis à six roues, les camions sont devenus des transporteurs fiables sur les longues distances.

1920 Scammel : châssis articulé 6 roues - capacité 8 tonnes
1930 Foden : châssis rigide 6 roues - capacité 12 tonnes
1935 Leyland Octopus : châssis rigide 8 roues - capacité 15 tonnes

Taxis : Les taxis londoniens des années 20 et 30 avaient un aspect étrangement désuet, en raison des nombreuses règles imposées par Scotland Yard pour leur construction et leur utilisation (par exemple, une garde au sol de 25,4 cm). En 1927, les règles furent modifiées et les taxis furent un peu rajeunis, mais ils étaient encore hauts de plafond à cause des normes d'espace intérieur. La plupart ne pouvaient transporter que deux ou trois passagers, cependant vers la fin des années 30, de plus grands habitacles, capables de contenir cinq ou six passagers et leurs bagages avec un certain confort, ont été introduits.

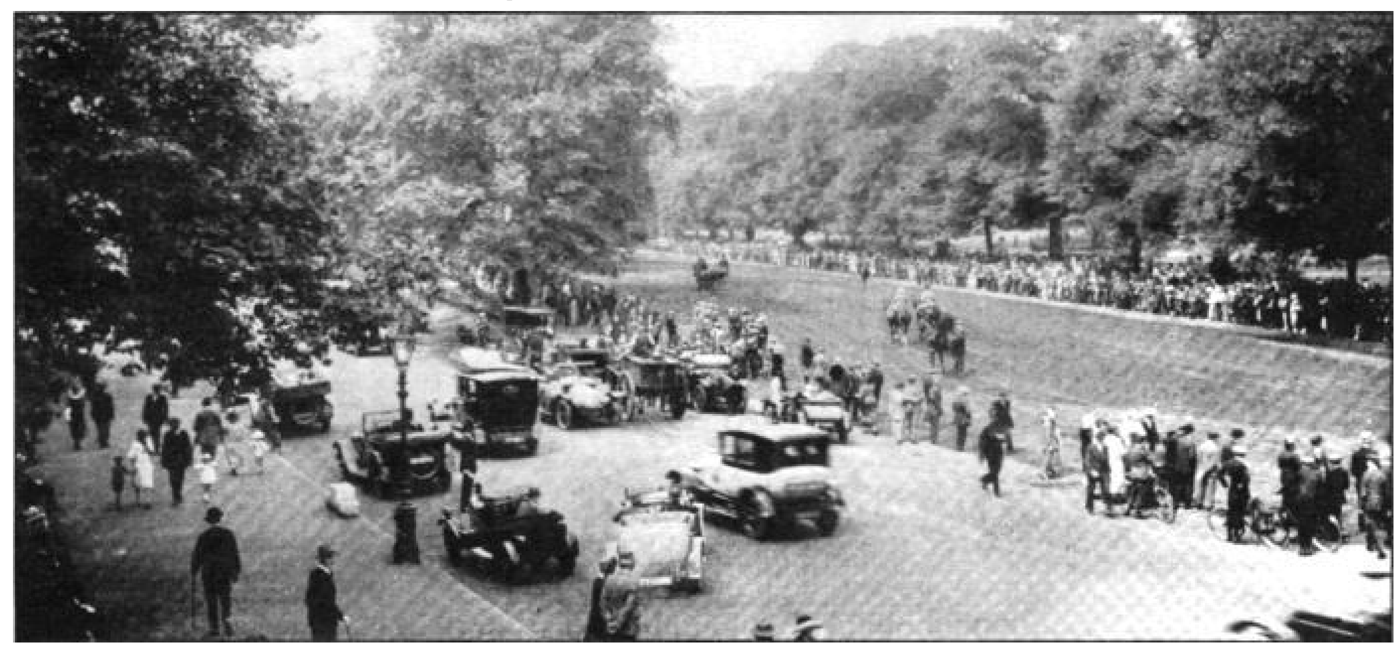
1930 taxi Austin Twelve-Four : 3 passagers et leurs bagages

Motocyclettes : Des bicyclettes motorisées avaient fait leur apparition dans les années 1890, mais il fallut attendre les florissantes années 1912-1915 pour que les motocyclettes deviennent réellement populaires (la Triumph 550 cc et la Douglas 350 cc se comportèrent admirablement bien durant la guerre). Dans les années 20, les side-cars et les sièges arrières pour les passagers se sont popularisés et, après les années de Dépression, la moto à side-car a été reconnue comme le moyen de transport idéal des plus prospères travailleurs en vacances.

1923 BSA 770 cc V-twin & side-car : 77 km/h - 82£
1924 Brough SS100 998 cc V-twin : 161 km/h - 170£
1935 Triumph 650 cc V-twin : 137 km/h - 95£

Bicyclettes : La ligne générale de la bicyclette était définie depuis 1905 : la structure standard de la Safety Bicycle et les 3 vitesses de l'Archer étaient devenus la norme. Les guidons renversés apparaissaient sur les vélos de course, mais la plupart possédaient encore des guidons droits. Une bicyclette typique de 1925 serait une Rudge-Whitworth ou une Sunbeam, au prix de 5 à 8£.

Auteur - Marc Gascoigne



Chemins de Fer

Puissance Motrice

Tout au long de la période 1919-1939, la principale source d'énergie motrice des locomotives à vapeur était le charbon. La taille et la puissance de ces locomotives augmentaient mais, par nature, elles restaient des machines profondément inefficaces qui exigeaient des équipages habiles pour en tirer le meilleur parti.

Au milieu et à la fin des années 30, des locomotives profilées furent introduites. Pour l'essentiel, la vitesse de croisière plafonnait toujours autour de 100-110 km/h, mais la Mallard de la LNER réalisa un record du monde en 1938 en atteignant une vitesse de plus de 200 km/h entre Grantham et Peterborough.

Très peu de locomotives électriques étaient en circulation, bien que la ligne Londres - Brighton ait été électrifiée en 1933. La GWR possédait quelques autorails diesel dans le milieu des années 30, mais ce carburant n'est devenu courant qu'après la seconde guerre mondiale.

Confort des Passagers

La majorité des trains, excepté sur les trajets courts et sur les lignes de banlieue, se composaient de voitures à couloir avec compartiments séparés, similaires à la voiture de "Style européen" illustrée dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*. La plupart des voitures étaient chauffées à la vapeur et éclairées à l'électricité. Chaque voiture était équipée d'un signal d'urgence : une chaîne qui, une fois tirée, déclenchait automatiquement les freins du train. La chaîne activait également un marqueur sur la voiture et restait détendue dans le compartiment où elle avait été tirée afin de l'identifier. L'amende pour usage abusif était de 5£.

C'est à cette période que des constructions métalliques ont commencé à remplacer les vieilles voitures en bois. Elles se sont révélées beaucoup plus sûres, mais, en raison du mauvais entretien de la voie, elles étaient moins confortables à vitesse élevée. La porte de communication entre compartiments a été abandonnée vers la fin des années 30. Quelques voitures-salons avec allée centrale commencèrent à apparaître vers la fin des années 20, mais la voiture à compartiments prédominait toujours en 1939.

La 2ème classe avait presque disparu en 1919, elle survivait uniquement sur quelques services suburbains de Londres nord et sur certains trains circulant entre Londres et les ports de la Manche. A partir de 1937, les billets de 2ème classe étaient exclusivement disponibles sur les trains de la Continental Boat. C'était soi-disant en raison des correspondances avec les services étrangers et maritimes qui possédaient une 2ème classe, mais les bateaux n'avaient pas de 3ème classe ! En raison de cet étrange système, la plupart des voyages ferroviaires n'étaient disponibles qu'en 1ère et 3ème classes.

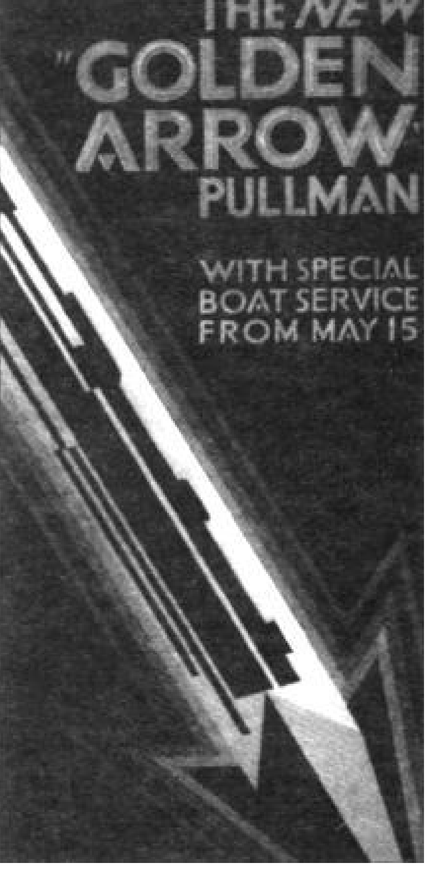
Le chemin de fer était le seul moyen de transport fiable et rapide en 1919, les tramways électriques des secteurs urbains étant vraiment une prolongation du principe ferroviaire. Pour fournir ce service, le pays était couvert par un vaste réseau de lignes : un peu plus de 32 000 kilomètres de voie et 6 700 gares (deux fois plus qu'aujourd'hui). En dépit de l'essor de l'automobile populaire, cette situation devait rester inchangée durant la majeure partie de cette période. Les voitures destinées aux longs trajets ont commencé à pénétrer le marché ferroviaire dans les années 30, mais tandis que les tarifs baissaient, les durées de voyage s'allongeaient. L'automobile privée, bien que plus commode, n'était ni rapide ni confortable, même quand elle était dans les moyens de l'homme de la rue.

Le Groupement

En 1913, le système ferroviaire de la Grande-Bretagne était aux mains d'un grand nombre de compagnies, dont certaines possédaient moins de huit kilomètres de voie. Bien qu'il y ait eu coopération entre la plupart d'entre elles, cet état de fait entraînait la duplication des services (il y avait trois lignes différentes entre Liverpool et Manchester) et des problèmes lors de voyages sur de longues distances. Le Bradshaw, le guide des horaires ferroviaires, était un compagnon de voyage indispensable.

Pendant la 1ère guerre mondiale, le gouvernement a assuré le fonctionnement du système ferroviaire et l'a géré comme une unique entité. Les avantages sont vite devenus évidents. Bien que les actionnaires des compagnies aient eu la garantie que leurs lignes leur reviendraient après la guerre, le gouvernement conserva le substantiel bénéfice réalisé pendant cette période et introduisit de bien meilleures conditions de travail sans augmentation de prix. Quand le système fut finalement rendu à ses propriétaires privés en 1921, beaucoup de compagnies étaient confrontées à la ruine financière.

En dépit de fortes pressions en faveur de la nationalisation, le gouvernement choisit finalement de résoudre le problème en regroupant les compagnies dans quatre nouvelles entreprises privées organisées sur une base régionale (bien que certaines, notamment la Somerset & Dorset, aient continué à coexister avec les "Quatre Grandes"). Cette situation a persisté de 1923 jusqu'à la nationalisation de 1949. Evidemment, un changement aussi radical ne pouvait pas se produire en un clin d'œil : on trouvait encore du matériel roulant dans de vieilles livrées vers la fin des années 20 et les gens utilisaient toujours les anciens noms des lignes dans les années 30. La carte montre les régions du pays desservies par les "Quatre Grandes" tandis que le tableau 1 montre comment les anciennes compagnies ont été regroupées. Une carte plus détaillée des lignes ferroviaires est disponible dans *Cthulhu by Gaslight*.



Il existait quelques services de luxe (Pullman), principalement sur la SR et la LNER. Toutes les voitures Pullman anglaises étaient du type à allée centrale, avec des tablettes de sorte que des rafraîchissements pouvaient être servis à la place. Des trains de nuit étaient en service sur les longs itinéraires, bien qu'ils aient été principalement de 1ère classe jusqu'en 1928. Les "couchettes" de 3ème classe consistaient souvent en une simple surface plane, une couverture et un oreiller. Lorsque c'était possible il y avait séparation des sexes, mais sur les trains très chargés ce n'était pas toujours faisable.

Plusieurs services express ont reçu des noms spéciaux. Ces services disposaient des locomotives les plus célèbres comme la Mallard et la King George V de la GWR.

Tarifs

En théorie, le prix du voyage passager était proportionnel à la distance, mais il y avait beaucoup de variations, particulièrement lorsqu'il y avait plusieurs itinéraires possibles. En 1923, le prix courant était de 1d par kilomètre en 3ème classe et de 1½d par kilomètre en 1ère classe. Des billets aller-retour étaient disponibles mais sans réduction. Les allers simples étaient valables 3 jours et les allers-retours 3 mois. Le billet indiquait souvent l'itinéraire à emprunter. Des interruptions de voyage le long du parcours étaient autorisées, bien que dans les cas de voyages sur plus d'un réseau, les arrêts n'aient

normalement pas été permis à l'extérieur du territoire de la compagnie ayant délivré le billet.

En plus des billets classiques, il y avait beaucoup de prix réduits comme des retours de week-end à 30 % du prix de l'aller simple, des billets touristiques et des excursions. Ces billets étaient uniquement valables entre les gares indiquées : les arrêts en cours de voyage n'étaient pas autorisés, pas plus que l'arrêt à une gare intermédiaire puisque le prix pour cette gare aurait très bien pu être plus élevé que pour le trajet complet.

La plupart des gares étaient fermées : l'accès et la sortie se faisaient par l'intermédiaire d'une barrière. En outre, il y avait de fréquentes inspections des billets par des contrôleurs sur les trains des lignes principales. Les personnes accompagnant des voyageurs pouvaient accéder aux gares au moyen d'un ticket de quai à 1d.

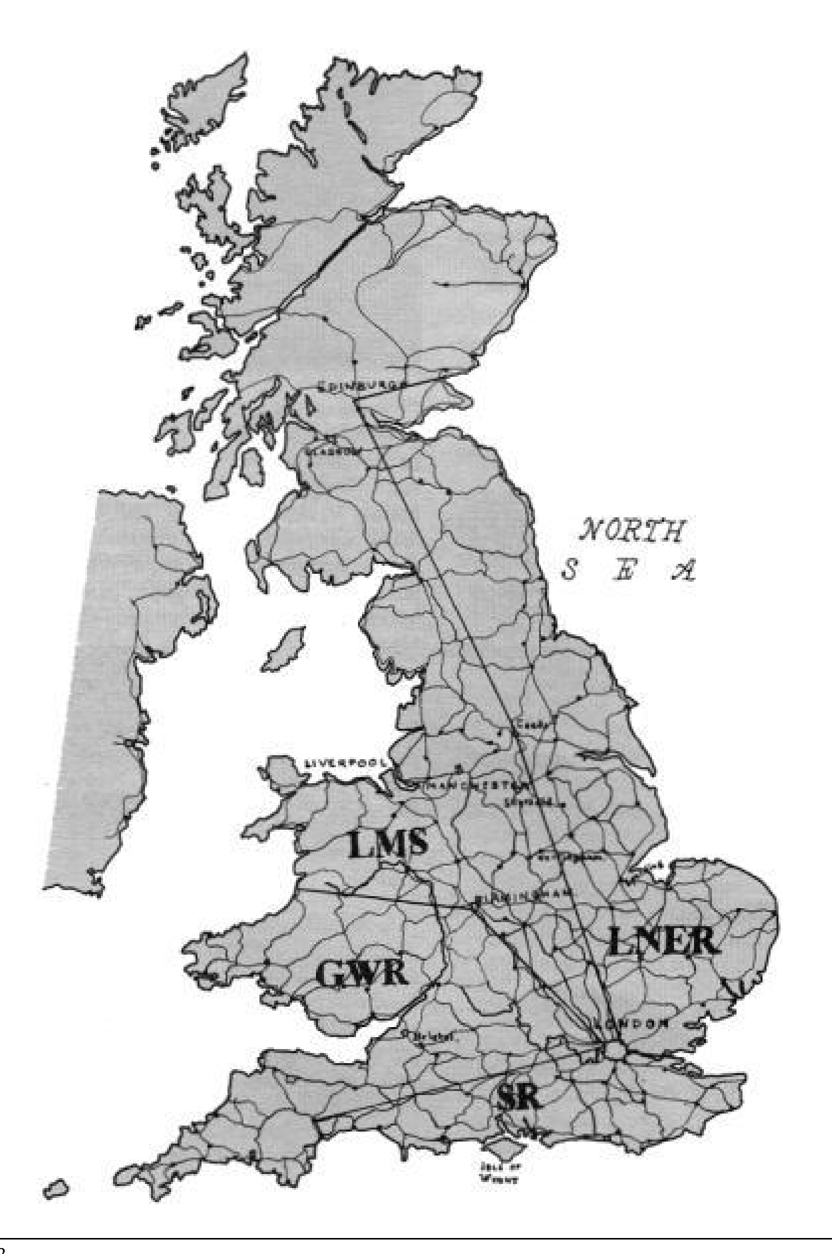


Tableau 1 - Le Groupement

London, Midland & Scottish Railway (LMS) : London & North Western ; Midland ; Caledonian ; Furness ; Lancashire & Yorkshire ; Glasgow & South Western ; Highland ; North Staffordshire.

London & North Eastern Railway (LNER) : Great Northern ; North Eastern ; Great Eastern ; Great Central ; North British ; Great North of Scotland.

Great Western Railway (GWR) : Great Western ; Cambrian ; Taff Vale ; Brecon & Merthyr ; Rhymney ; Barry.

Southern Railway (SR) : London & South Western ; London, Brighton & South Coast ; South Eastern & Chatham.

Tableau 2 - Services de Trains "Nommés"

Coronation Scot (LMS - à partir de 1937)
Londres (Euston) - Glasgow

Lancastrian (LMS - à partir de 1927)
Londres (Euston) - Manchester

Merseyside Express (LMS - à partir de 1927)
Londres (Euston) - Liverpool

Royal Scot (LMS)
Londres - Glasgow

Devonian (LMS/GWR - à partir de 1927)
Bradford - Paignton

Coronation (LNER - à partir de 1937)
Londres (Kings Cross) - Edimbourg

Flying Scotsman (LNER)
Londres (Kings Cross) - Edimbourg

Queen of Scots Pullman (LNER)
Londres (Kings Cross) - Glasgow

Silver Jubilee (LNER - à partir de 1935)
Londres (Kings Cross) - Newcastle

Cheltenham Flyer (GWR)
Londres (Paddington) - Cheltenham

Cornish Riviera Express (GWR)
Londres (Paddington) - Penzance

Brighton Belle (SR Pullman)
Londres (Victoria) - Brighton

Golden Arrow (SR)
Londres - Paris (via Douvres & par ferry)

Tableau 3 - Terminus de Londres

Londres a un choix ahurissant de gares, un legs de l'ère pré-groupement. Les gares principales et les régions qu'elles desservaient sont indiquées ci-dessous.

Paddington (GWR) : le sud du Pays de Galles, Oxford, Bath, Bristol & Sud-ouest, le sud des Midlands, Birmingham.
Euston (LMS) : Birmingham, Liverpool, Manchester, le nord & l'ouest de l'Ecosse, le nord du Pays de Galles.
St Pancras (LMS) : Midlands de l'Est (Leicester, Nottingham).
Marylebone (LMS) : Buckinghamshire & le sud des Midlands.
Kings Cross (LNER) : Yorkshire, le nord-est, le sud-est de l'Ecosse.
Liverpool Street (LNER) : Cambridge, Harwich, Est Anglie.
Waterloo (SR) : Southampton, Bournemouth & Exeter.
Victoria (SR) : Sud-est (Brighton & Douvres) & la France

Auteur - Norman Tamlyn



Voyages en Mer

Bacs

La plupart des services de bac disponibles vers l'Irlande et le continent étaient gérés par les sociétés de chemins de fer. Les principaux itinéraires disponibles sont énumérés ci-dessous.

LMS : Holyhead - Dun Laoghaire ; Heysham - Belfast ; Stranraer - Larne

LNER : Harwich - Hook of Holland ; Harwich - Anvers ; Harwich - Zeebrugge (à partir de 1924)

GWR : Fishguard - Rosslare ; Fishguard - Waterford ; Weymouth - îles de la Manche

SR : Douvres - Calais ; Douvres - Ostende ; Douvres - Dunkerque ; Folkstone - Boulogne ; Newhaven - Dieppe ; Southampton - îles de la Manche ; Southampton - Le Havre ; Southampton - St Malo

Traversée de l'Océan

La meilleure façon (la seule pour un gentleman) d'effectuer la traversée vers l'Amérique était d'emprunter un transatlantique de la Cunard à partir de Southampton. Des navires comme le Mauritania, l'Aquitania et le Queen Mary (lancé en 1935) étaient si luxueux que vous auriez aussi bien pu être dans votre propre demeure ancestrale et le voyage, si le temps le permettait, n'était qu'une longue réception.

La Cunard offrait des services uniquement sur l'Atlantique nord. Cependant, d'autres compagnies proposaient leurs services pour toutes les parties de l'Empire. L'Union Castle possédait une ligne de Southampton vers l'Afrique, les lignes de la P&O et d'Orient partaient de Londres vers l'Extrême-Orient et l'Australie et la Pacific Steam Navigation Company allait de Southampton et Londres vers l'Amérique du Sud.

Tramps à Vapeur

Pour les investigateurs qui ne peuvent s'offrir un billet de la Cunard, la solution pour voyager bon marché est le tramp. Ces cargos cabotaient de port en port : des voyages qui duraient de nombreux mois sur des dizaines de milliers de kilomètres. L'astuce consistait à trouver une nouvelle cargaison à chaque port et à passer le moins de temps possible à vide.

Ces navires avaient besoin d'un permis spécial pour transporter des passagers, mais les capitaines étaient du genre indépendant et n'avaient pas de scrupules à tourner les règlements, s'ils étaient suffisamment rémunérés. En fait, ils transportaient régulièrement leurs amis et leur famille simplement en les enregistrant comme "stewards".

Auteur - Norman Tamlyn



L'Horreur du Glen

MEURTRE BRUTAL EN ECOSSE

L'accusé met en cause une maison hantée

La police d'Inverness poursuit son enquête sur le meurtre brutal de Mr Donald McColl, un ouvrier de la distillerie du petit village de Strathmorn dans les Highlands. L'officier responsable de l'enquête, l'inspecteur Charles Sinclair, a déclaré à notre journaliste que le corps affreusement déchiqueté et mutilé de Mr McColl a été trouvé aux abords du village isolé tard dans la nuit de samedi dernier, alors que les villageois retournaient chez eux après une réception à l'hôtel local. Le seul villageois absent de la réception, un berger nommé Jamie McLeod, aide la police dans ses recherches. Apparemment, il prétend avoir exploré le manoir abandonné de la famille MacMorn, autrefois propriétaire du manoir et éteinte depuis une centaine d'années. Les villageois soutiennent que le manoir est hanté, et on rapporte que McLeod aurait affirmé que le meurtre aurait été commis par un des fantômes dérangé par ses recherches.

L'inspecteur Sinclair refuse de considérer que le crime puisse avoir une explication surnaturelle, mais il admet effectivement que certains aspects du mystère, comme la férocité du meurtre et le manque apparent de mobile, défient toute explication rationnelle. Le Laboratoire National pour la Recherche Psychique a offert de financer une étude sur la possibilité que le manoir de Strathmorn soit hanté. Les volontaires pour des postes au comité d'enquête sont invités à contacter le directeur, Mr Harry Price, au 19 Buckingham Place, Londres.

The Sunday Review

Introduction

Ce scénario se passe dans les années 20 ou 30, et est conçu pour un groupe de joueurs habitués à étudier des faits étranges et faisant un peu autorité dans ce domaine : ils en auront besoin afin de pouvoir coopérer avec la police et les villageois soupçonneux et potentiellement hostiles. L'article du *Sunday Review* en préambule fournit une introduction appropriée à l'aventure et la situe quelque part vers la fin des années 30, ce qui correspond à la période à laqulle Harry Price opérait depuis Buckingham Place. De plus amples informations sur Price peuvent être trouvées dans le chapitre sur l'Occultisme de ce livre.

Evidemment, les Gardiens entreprenants pourront concevoir des introductions alternatives pour leurs joueurs s'ils doivent adapter le scénario à leurs campagnes. A part l'introduction, il n'est quasiment pas fait mention de dates spécifiques dans le scénario. De même, il n'est situé à aucun moment particulier de l'année, mais il vaudrait mieux éviter l'hiver, car Strathmorn serait bloqué par la neige, rendant la tâche des investigateurs excessivement difficile. Pendant l'été, la région est susceptible d'être fréquentée par les touristes, les chemins de fer ayant beaucoup facilité l'exploration des régions reculées de la Grande-Bretagne. C'est aussi susceptible de gêner les investigations, car il leur sera difficile d'obtenir un logement. Cependant, la présence des investigateurs en vacances dans la région pourrait être une alternative appropriée pour l'introduction.

Le texte suivant décrit le déroulement le plus probable de l'intrigue. Cependant, les joueurs peuvent choisir de dévier du cours prévu des événements et passeront probablement beaucoup de temps à interroger divers villageois. A cet effet, des profils de personnalité de tous les principaux personnages non-joueurs sont donnés dans la section du livret traitant du village de Strathmorn. Comme toujours, il est important d'avoir une compréhension précise de l'ensemble du scénario avant de le faire jouer.

Pour s'y Rendre

Si les joueurs choisissent d'entrer en contact avec Price, il devra considérer s'ils conviennent ou pas. C'est au Gardien de décider si Price est impressionné ou pas par leurs références. Le scénario ne sera pas excessivement gâché si ce n'est pas le cas, car l'adresse du manoir est facile à se procurer, mais les investigateurs constateront que les références au célèbre Harry Price impressionnent les villageois les plus cultivés, et s'ils ne travaillent pas pour Price, le Gardien pourrait introduire un groupe rival qui aurait reçu son aval.

Conformément à sa politique habituelle, Price n'offrira aucune rétribution à ses enquêteurs, excepté pour le trajet jusqu'en Ecosse, bien qu'il soit prêt à fournir l'équipement scientifique. En retour, il demande que les investigateurs ne fassent aucune déclaration à la presse, excepté par son intermédiaire, et que les résultats de leur travail deviennent la propriété du Laboratoire National pour la Recherche Psychique.

La manière la plus facile d'aller à Strathmorn est de prendre le train jusqu'à Inverness puis de se rendre au village en taxi ou en louant une voiture. Des services ferroviaires réguliers relient Londres Euston à Perth et à Inverness, bien que les passagers doivent changer de train. L'Hôtel de la Gare est un lieu réputé et commode où résider losqu'on est en ville : les prix commencent à 6/- la nuit pour une chambre simple, compter 3/- de plus pour les repas. Les investigateurs recherchant un établissement meilleur marché sont avertis que le Mouvement

pour la Tempérance est très puissant en Ecosse et que beaucoup d'hôtels ne servent pas d'alcool.

La carte du centre d'Inverness montre l'emplacement de la gare, du musée et de la bibliothèque publique. La police est logée dans les bureaux du Comté. Des taxis sont généralement disponibles sur l'Exchange (la grande place devant l'Hôtel de ville) et le coût d'un voyage pour Strathmorn est de 4/6.

L'Enquête de la Police

Lorsque le récit du Sunday Review a paru, l'affaire était déjà vieille d'une semaine, et quelques jours de plus se seront écoulés lorsque les investigateurs arriveront en Ecosse. Dans l'intervalle, l'inspecteur Sinclair a été incapable de découvrir le moindre suspect et a en conséquence inculpé McLeod de meurtre. La première chose que feront probablement les investigateurs sera d'aller voir la police et de demander son aide. En supposant que les joueurs ont des références convenables, l'inspecteur leur fournira les informations suivantes :

L'inspecteur Sinclair a toujours des doutes sur la culpabilité de McLeod, mais il ne peut trouver aucune autre explication au mystère et – soumis à de considérables pressions pour porter des accusations contre quelqu'un – il a désigné le seul candidat possible. Bien qu'il n'ait que des preuves indirectes de la culpabilité de McLeod, Sinclair tient des témoins de moralité du village prêts à attester qu'ils croient que McLeod aurait pu commettre le meurtre. Comme le pasteur et le médecin local en font partie, il est à peu près sûr que McLeod sera condamné. Si on lui demande de fournir d'autres détails sur le crime, il deviendra irritable et peu coopératif, parce qu'il sait qu'il n'a aucune preuve formelle et ne veut pas que les investigateurs sèment le doute. Cependant, il sera heureux qu'ils jettent un coup d'œil au manoir. Homme sceptique, il est convaincu qu'ils ne trouveront rien d'intéressant et que, s'ils travaillent là-dessus, ils ne pourront pas parvenir à innocenter McLeod. Il les avertira que beaucoup de villageois sont convaincus que le manoir est hanté et seront très mécontents à l'idée que quelqu'un risque de déranger les fantômes.

C'est tout ce que les investigateurs obtiendront de l'inspecteur Sinclair, mais s'ils décident de demander à voir McLeod, ils apprendront des informations plus intéressantes.

D'abord ils remarqueront que McLeod est un jeune homme frêle d'à peine vingt ans. Il semble assez intelligent et il est très effrayé par ce qui lui arrive. Tout ce qu'il peut dire c'est que ce n'est pas lui qui a fait ça, que ce doit être les fantômes et qu'il regrette d'être jamais entré dans cette horrible maison. Si les investigateurs tentent de l'interroger au sujet de la maison, il dira qu'il s'y est rendu dans l'espoir de trouver un trésor et qu'il s'est endormi. Tout ce dont il peut se souvenir de cette nuit est qu'un vent particulièrement violent s'est levé quand il était à l'intérieur du manoir. Il est à présent convaincu que l'endroit est hanté, parce qu'il sait qu'il n'a pas commis le crime, et il regrette de ne pas avoir écouté les conseils du révérend McCallan et laissé en paix l'œuvre du Diable. Il ne dira rien de plus sur la maison, ni ne révélera pour quelle raison il pensait qu'un trésor pouvait s'y trouver, et fera tout son possible pour dissuader les investigateurs d'y entrer.

L'officier de police responsable des cellules où est détenu McLeod est le sergent Lorimer. Plutôt superstitieux, il aura d'abord quelques réticences à parler, mais si on le presse et qu'on lui paye quelques bouteilles de whisky, il révélera qu'il est vraiment navré pour le jeune homme :

"J'ai vu le corps qu'ils ont trouvé et, croyez-moi, il est impossible que le petit gars ait fait autant de dégâts à un homme. Les bras étaient arrachés, la tête à moitié dévissée et le corps couvert de coupures si affreuses que vous auriez cru que quelqu'un s'était acharné sur lui avec une claymore[51]. Pourtant, tout le reste du village était à l'hôtel avec Mrs MacPherson quand c'est arrivé, alors tout ce que je peux croire, c'est que le gamin devait être possédé par le Diable, comme dit le révérend. A la façon dont il hurle dans son sommeil, il est sûrement troublé par un esprit ou autre chose."

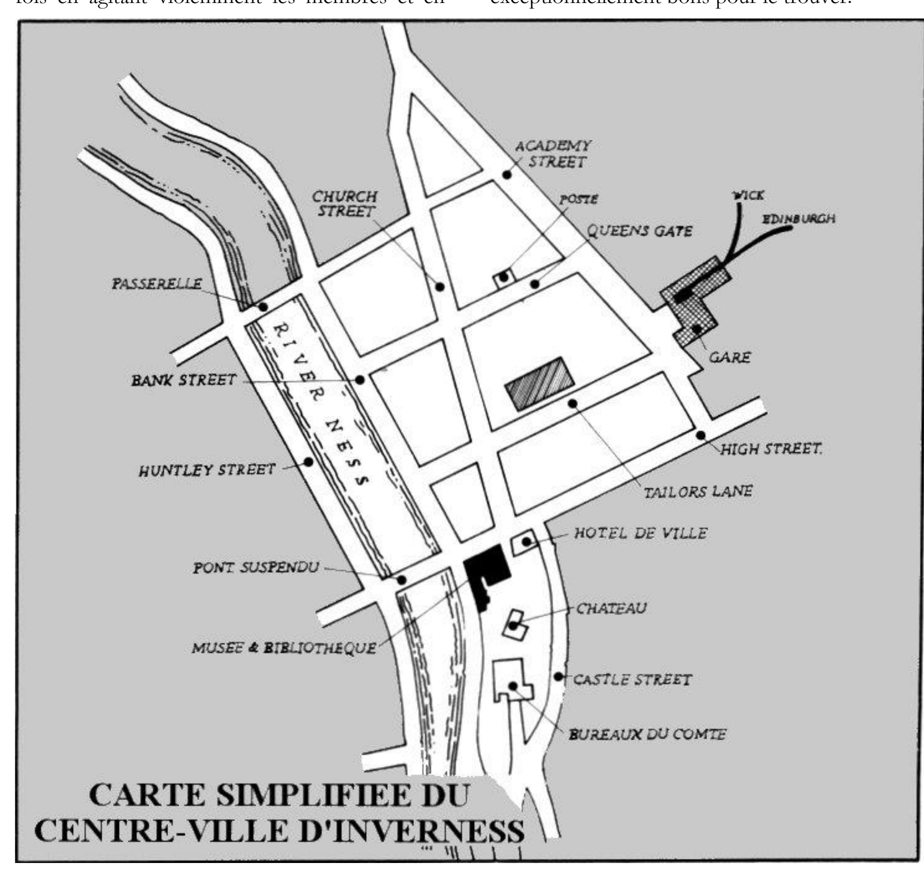
Le sergent Lorimer n'est pas tout à fait sûr de ce que McLeod dit dans son sommeil, mais s'il est davantage approvisionné en whisky, il autorisera les investigateurs à passer la nuit au poste de police pour l'écouter par eux-mêmes. Si les investigateurs agissent ainsi, ils découvriront que McLeod rêve plusieurs fois par nuit, à chaque fois en agitant violemment les membres et en hurlant. Beaucoup de ses cris sont incohérents, surtout pour quelqu'un de peu familier avec l'accent local, mais les investigateurs pourront distinguer un certain nombre de phrases telles que :

"Non, non, n'y entrez pas ! Non, ce n'est pas possible, ça bouge ! Aargh ! Ne le laissez pas me prendre !"

Au réveil, McLeod ne se souvient pas du tout de ses rêves.

Si on l'interroge sur les détails du crime, le sergent Lorimer dira que l'inspecteur a interdit à tout le monde d'en parler jusqu'à la fin du procès, après lequel tout sera clair. Aucune forme de corruption ne permettra d'en tirer davantage.

Ce sont toutes les informations que les investigateurs pourront obtenir de la police et de McLeod. A ce stade, ils souhaiteront probablement se rendre à Strathmorn pour s'entretenir avec les villageois et explorer le manoir. Ils peuvent cependant décider de profiter de leur présence à Inverness pour rechercher des renseignements sur le manoir et la famille MacMorn, au musée et à la bibliothèque municipale. Du point de vue du déroulement du scénario, il vaut probablement mieux les encourager à aller à Strathmorn sans attendre, mais s'ils désirent se rendre à la bibliothèque, reportez-vous à la section consacrée aux documents, plus loin dans ce livret. Bien sûr, à ce stade, ils ne sauront rien de l'existence du journal d'Archie McPhee et devront faire des jets de Bibliothèque exceptionnellement bons pour le trouver.



CARTE SIMPLIFIEE DU CENTRE-VILLE D'INVERNESS



Si les investigateurs se rendent directement à Strathmorn, ils auront besoin d'un endroit où loger. Le lieu tout indiqué – le seul, en fait – est l'Hôtel Strathmorn.

L'Hôtel Strathmorn

Les hôtels écossais sont généralement l'équivalent des relais de poste anglais. C'est effectivement le cas de celui de Strathmorn, qui dispose de seulement trois chambres : une à lit-double et deux à lits jumeaux. Les investigateurs devront probablement se partager les chambres. La première est à 5/- par nuit et les secondes à 3/6 par personne et par nuit. Les repas sont à 2/6. Si le scénario se déroule en été, il y a de fortes chances qu'une ou plusieurs chambres soient occupées par des touristes. Les Gardiens ayant un groupe faible pourraient utiliser ce prétexte pour introduire un PNJ. Naturellement, si les investigateurs ne travaillent pas pour Price, ils pourront constater que d'autres personnes occupent déjà les chambres. S'il n'y a pas assez de chambres pour tous les investigateurs, certains devront faire la navette depuis Inverness.

L'hôtel est tenu par une veuve, Mrs Maureen MacPherson. Elle est très heureuse de pouvoir parler aux investigateurs, ce qu'elle fait longuement pendant qu'ils bataillent contre l'épais porridge qu'elle sert au petit déjeuner. Malheureusement, la majeure partie de son bavardage concerne les affaires locales et ses enfants, et n'est pas d'un grand intérêt.

Les enfants de Mrs MacPherson se nomment Iain et Douglas. Comme la plupart des autres jeunes Highlanders, ils n'ont pas trouvé beaucoup de possibilités de travail sur place et ont reçu la meilleure éducation possible avant d'émigrer. Iain est médecin à Melbourne et Douglas est ingénieur à Toronto. Comme beaucoup d'autres Ecossais, Mrs MacPherson s'inquiète du nombre de jeunes qui quittent les Highlands pour les grandes villes ou les colonies. La population de Strathmorn est actuellement 20 % inférieure à ce qu'elle était il y a 100 ans.

Elle parlera aussi des affaires locales, tel le nombre élevé de touristes anglais qui semblent maintenant venir dans la région en été ; et dira à quel point il est regrettable que toute cette bonne terre soit livrée aux cerfs et aux grouses[52] par le Comte Cawdor, plutôt que de fournir du travail à des fermiers comme cela se faisait du temps de son grand-père ; et évoquera la paresse des hommes du village causée par l'absorption de la moitié de la production de la distillerie, avant même qu'elle ne soit mise en bouteille (c'est une légère exagération). Si les investigateurs arrivent à placer un mot et à poser les questions appropriées, ils peuvent apprendre les informations supplémentaires suivantes :

La fête à l'hôtel, la nuit de l'assassinat, était donnée en l'honneur de son propre cinquantième anniversaire. L'hôtel étant la seule source légale et commode d'alcool, et donc le centre social du village, tous ont été invités et tous sont venus, même le révérend McCallan qui officiellement fronce les sourcils devant la consommation du Breuvage du Diable. Le seul absent était McLeod qui, en théorie, était censé s'occuper d'un troupeau de moutons appartenant à Mr McIntyre, un fermier local.

Donald McColl est parti tôt de la fête pour une raison inconnue. C'est la dernière fois qu'il a été vu avant que son corps soit découvert, le matin suivant, par un groupe de villageois en route pour l'église, afin de se repentir de la débauche de la nuit (le *Sunday Review* a mal interprété ce détail, ce qui peut légèrement embrouiller les investigateurs).

Le manoir MacMorn est abandonné depuis plus d'un siècle, depuis que le dernier seigneur est mort sans héritier. La rumeur prétend qu'il est hanté par les fantômes de la famille qui protègent leur trésor. Personne dans le village n'ose s'aventurer dans les parages, d'ailleurs le révérend McCallan l'a interdit, de peur d'être possédé par des démons.

Pour Mrs MacPherson, la possession par le diable est la seule façon d'expliquer que McLeod aurait commis l'assassinat. D'après elle, il a toujours été un garçon gentil et poli, bien que pas toujours digne de confiance à cause de son tempérament rêvasseur. En outre, il "mettait toujours son nez dans les endroits où les nez ne devraient pas être mis".

Le village est de toute évidence une communauté très fermée, le seul vrai étranger étant le Dr McBride, qui – bien que d'origine écossaise – est né et a été élevé en Angleterre. La famille de Mrs MacPherson a vécu dans le village d'aussi loin qu'elle s'en souvienne. Son grand-père, Archie McPhee, en était le pasteur lorsque le manoir a été occupé pour la dernière fois. Elle croit qu'il a écrit une sorte de journal intime, mais elle ne sait pas ce qu'il est devenu : il a probablement été brûlé car il mentionnait des faits et gestes répréhensibles de la famille MacMorn. Elle ignore quel mal les MacMorn ont pu faire, sauf que cela concernait l'Afrique, mais ils ont dû être très malfaisants s'ils sont revenus de leur tombe et hanter le manoir.

Mrs MacPherson peut également fournir aux investigateurs toute information qu'ils demanderaient sur les habitants du village : où les trouver, etc. Elle les avertira de faire particulièrement attention à qui ils parlent, car beaucoup d'habitants de Strathmorn n'aiment pas les étrangers et le révérend McCallan est susceptible de s'opposer fermement à eux, s'ils faisaient quoi que ce soit qui pourrait déranger les fantômes du manoir.

L'étape suivante pour les investigateurs sera vraisemblablement de parler à d'autres villageois et d'essayer d'obtenir des d'informations supplémentaires sur le manoir et le mystère de l'assassinat. La carte de Strathmorn montre l'emplacement des maisons des principaux personnages, du manoir et l'endroit où le corps de Donald McColl a été découvert.

Les Habitants de Strathmorn

Ainsi qu'il l'a été dit, Strathmorn est une communauté fermée et isolée. Pour la plupart – Mrs MacPherson, les McPhee et le Dr McBride exceptés – les villageois sont peu enclins à parler aux étrangers. Un petit nombre de touristes viennent à Strathmorn pendant l'été, mais le meurtre de McColl a attiré quelques journalistes au village et a rouvert de vieilles blessures. Les villageois resteront bouche cousue sur tous les sujets vaguement scandaleux ; ils deviendront très agacés et inamicaux si quelqu'un mentionne la maison MacMorn, le braconnage, les vols à la distillerie ou une quelconque affaire de mœurs. Ils seront particulièrement hostiles envers ceux qu'ils suspectent d'appartenir à un journal anglais.

Braconner est une sorte de passe-temps local. Une grande partie des terres autour du village



appartient à Lord Cawdor et cerfs, grouses et saumons y abondent. La distillerie est toute petite et ses débouchés sont quasiment limités à Inverness et aux villages environnants. La majeure partie de la production est vendue à des compagnies de coupage. Il s'agit cependant de la seule industrie locale et le vol de whisky est un complément toléré aux maigres salaires.

S'ils sont interrogés sur la nuit du meurtre, la plupart des personnes confirmeront la version des événements de Mrs MacPherson et la mention par McLeod du vent particulièrement fort qui soufflait cette nuit là. Les autres étaient trop ivres pour se rappeler quoique ce soit.

Donald McColl - L'homme assassiné était bien apprécié des villageois. A part braconner, voler du whisky et battre son épouse, il n'avait aucun vice particulier et aucun de ces derniers n'était considéré comme honteux. Son adresse au *caber-tossing*[53] avait fait de lui un héros local. Peu de villageois seront prêts à admettre qu'il y ait pu avoir une raison à sa mort, ni que quelqu'un pourrait l'avoir préméditée.

Le révérend McCallan - Le pasteur local est excessivement strict dans sa croyance et ses fonctions, même pour un presbytérien. Malheur au villageois qui ne se rend pas au kirk (terme écossais pour l'église) chaque dimanche ! Le révérend considère la maison MacMorn comme une demeure de Satan et a interdit à tous les villageois d'y pénétrer, ou même de franchir l'anneau protecteur des arbres. Dès que les investigateurs montreront de l'intérêt pour la maison, McCallan fera tout ce qu'il pourra pour les éloigner du village de peur qu'ils ne réveillent quelques démons que Satan pourrait y avoir postés.

McCallan est convaincu de la culpabilité de McLeod. Dès qu'il a entendu que le jeune homme avait passé la nuit dans le manoir, il a su qu'il devait avoir été possédé par un démon et avait ainsi pu être capable de tout.

Willie Stewart - Le meilleur ami de Donald McColl est un homme lent et soupçonneux qui se méfie vivement des étrangers (il désigne par là quiconque réside à plus de 8 kilomètres). Il est également très fort et prompt à la violence. McColl et lui ont rendu de nombreux services au Dr McBride, qu'ils braconnent ou qu'ils œuvrent à des activités de nature plus clandestine. En habile braconnier, il est très adroit avec un fusil de chasse. Il croit sans états d'âme que McLeod est coupable, puisque le pasteur et le docteur ont dit qu'il l'était. Stewart se sent un peu fautif pour la mort de son ami, car ils étaient censés rentrer ensemble cette nuit, mais il était trop ivre et a laissé McColl rentrer tout seul.

Le Dr McBride - Le médecin est le seul homme instruit du village. Il est suave et civilisé et sera aimable et courtois avec les investigateurs, évoquant le bonheur d'avoir des visiteurs cultivés. Il est heureux de parler du manoir, mais fait de son mieux pour ne communiquer aucune information. Si quelqu'un aborde le sujet de son association avec Stewart et McColl, il avouera aimer passionnément le saumon et dira que tous deux étaient des braconniers compétents. Il explique que le braconnage est un élément toléré de la vie dans la région et qu'il n'y a pas lieu de s'en inquiéter.

McBride aussi déclare être convaincu de la culpabilité de McLeod. S'il lui est objecté qu'il est médicalement impossible que McLeod ait pu infliger les blessures qui ont été relevées, il ira chercher des livres dans sa bibliothèque et présentera plusieurs précédents où des personnes mentalement dérangées furent capables d'actes d'une force et d'une violence inhabituelles. Il ajoute que McLeod s'adonnait beaucoup à la rêverie et présentait d'autres signes d'inadaptation.

Un jet de Trouver Objet Caché révélera un nombre anormalement élevé de livres sur la généalogie sur les étagères du médecin. Si quelqu'un le fait remarquer, il répondra qu'il est né en Angleterre de descendance écossaise et espère trouver la trace de ses aïeux, dont il pense qu'ils ont vécu près de St Andrews. Cependant, ce n'est qu'en partie vrai. En fait, McBride croit être un descendant direct des MacMorn et espère hériter de la maison et de ce qu'il pense être la fortune familiale. A cet effet, il payait McColl et Stewart pour fouiller le manoir à sa place, car il en avait lui-même un peu peur. Quand McColl a été tué, il a eu la certitude que McLeod et lui avaient découvert quelque chose de grande valeur et s'étaient querellés à son sujet. Sachant qu'il ne peut pas faire confiance à McLeod, il veut le voir pendu au plus vite.

McBride n'a confié à personne, pas même à McColl et Stewart, ses théories sur son ascendance. De même, personne au village ne sait que McColl et Stewart ont exploré le manoir.

Jane McColl - Si quelqu'un a été soulagé par la mort de McColl, c'est bien sa femme. D'abord parce qu'il la battait quand il était ivre. Ensuite, parce qu'il passait nombre de ses nuits dehors à braconner ou à tourner autour du manoir, ce qui entraînait une perte de salaire lorsqu'il s'endormait au travail. Femme audacieuse et indépendante, Mrs McColl a récemment tiré profit des absences nocturnes de son mari pour vivre une aventure avec un voisin, Duncan Brodie. Comme il est d'usage dans ces situations, aucun membre masculin de la communauté ne s'en est rendu compte et toutes les femmes le savent, mais sont bien trop prudes pour le mentionner explicitement aux étrangers. Tout naturellement, Mrs McColl est très prudente envers ceux qui fourrent leur nez dans la mort de son mari.

Annie Stewart - L'épouse de Willie Stewart est une femme excessivement croyante et bien plus soupçonneuse envers les étrangers que son mari. Cela lui pose deux problèmes. Premièrement,



elle désapprouve considérablement l'association de son mari avec le Dr McBride et, deuxièmement, elle condamne encore plus l'adultère de Jane McColl. Cependant, même si elle désirait nuire à McBride et à Mrs McColl, elle est bien trop prudente pour dire n'importe quoi de but en blanc. Les investigateurs la trouveront ainsi toujours prête à les envoyer promener grossièrement et à laisser tomber un sous-entendu énigmatique quand ils partent, claquant alors la porte de sorte qu'ils ne puissent pas la rappeler.

Le fermier McIntyre - L'employeur de McLeod et un solide gaillard aux pieds sur terre. Il est l'un des villageois qui ne sont pas convaincus de la culpabilité de McLeod. Il parlera du berger comme quelqu'un d'assez gentil, mais enclin à la rêverie. Le métier de berger lui convenait parfaitement, car il lui permettait de passer beaucoup de temps au loin, dans les collines, où il pouvait rêver tout son saoul et où il n'y avait aucune distraction pour le détourner de son travail. McIntyre pense qu'il est vraiment trop rêveur et placide pour avoir tué quelqu'un.

Si quelqu'un pense à poser des questions sur les moutons que McLeod était censé garder la nuit de l'assassinat, McIntyre racontera que deux d'entre eux n'ont jamais été retrouvés et que le reste a été dispersé. En outre, des éclaboussures de sang ont été trouvées dans le coin où ils broutaient. Bien qu'il admette que ce soit bizarre, le fermier suppose qu'un loup a dû attaquer le troupeau : il les croyait pourtant éteints en Ecosse. Peut-être un aigle…

Les investigateurs vraiment futés peuvent penser à l'interroger au sujet de tous les outils de la ferme que McLeod aurait pu employer pour tuer McColl. McIntyre expliquera que la police y a déjà pensé et a vérifié tous ses outils et le couteau de McLeod, recherchant d'éventuelles traces de sang. Rien d'intéressant n'a été trouvé.

Angus McCallan - Le propriétaire de la distillerie est le frère du pasteur. Ce n'est pas aussi incongru qu'il pourrait y paraître à première vue. Un peu plus fortunés que la majeure partie du village, les McCallan ont eu les



moyens de permettre à un fils de devenir ecclésiastique. Fidèle à son frère, Angus soutiendra le pasteur en toutes choses. La seule information utile qu'il peut fournir est que McColl et Stewart n'étaient pas les plus dignes de confiance de ses employés, souvent en retard et s'endormant au travail.

Les McPhee - Gordon McPhee, qui tient le magasin et le bureau de poste du village, est un parent de Mrs MacPherson. En outre, c'est un petit-fils de l'ancien pasteur, Archie McPhee, et il peut confirmer ce que Mrs MacPherson a dit à son sujet. Cependant, il pense savoir ce qui est arrivé au journal du vieil homme. Apparemment certains des livres d'Archie McPhee ont été légués à la bibliothèque d'Inverness, conformément à une clause de son testament. Gordon McPhee pense que le journal pourrait être parmi eux.

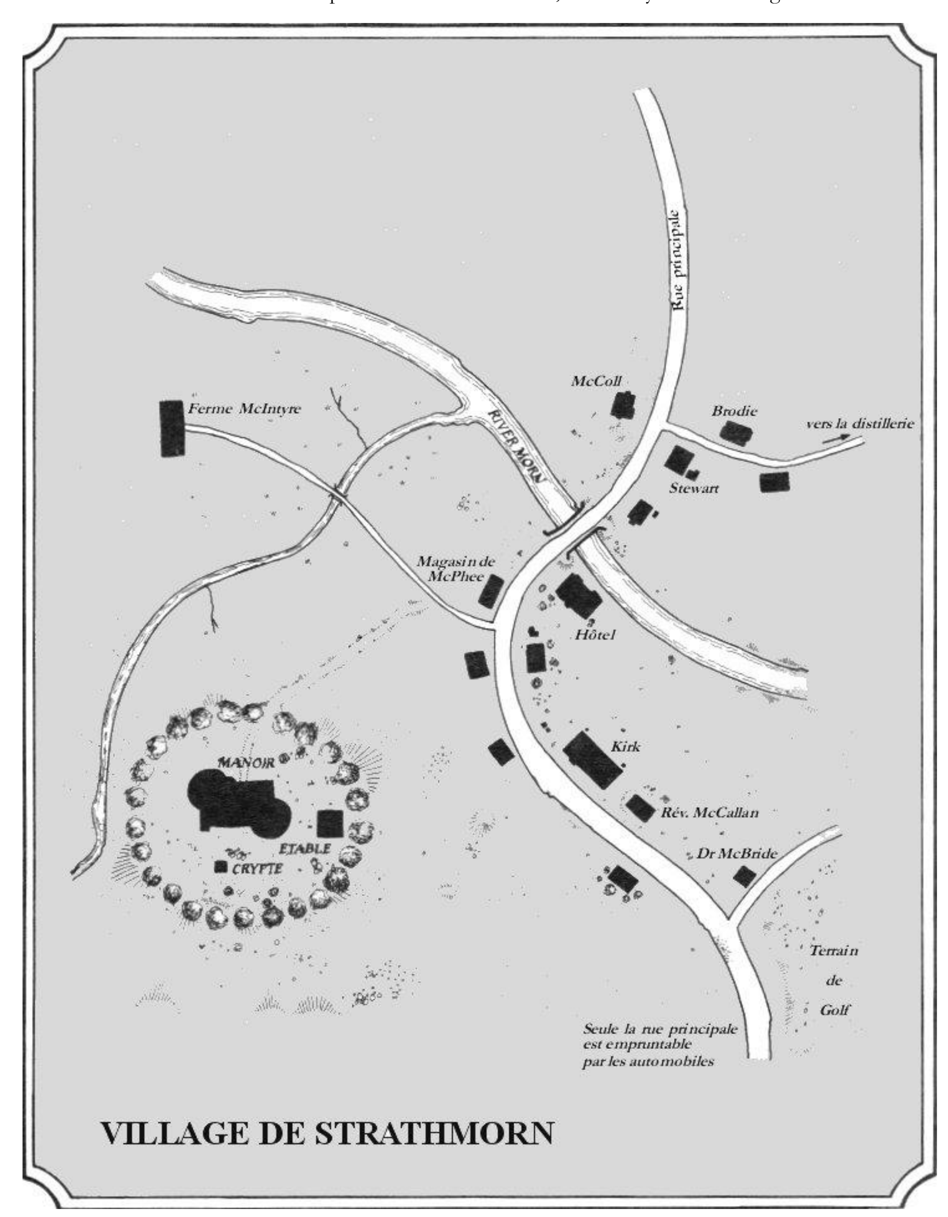
Mrs McPhee est l'institutrice locale et est donc assez instruite. Elle sait elle-même peu de choses sur le manoir, mais n'ignore pas que les MacMorn étaient riches et avaient réussi, jusqu'à leur soudaine disparition. Elle et son mari doutent tous les deux de la culpabilité de McLeod. Ils sont beaucoup mieux disposés envers les étrangers car, comme Mrs MacPherson, ils ont affaire aux touristes en été.

Les Brodie - Si les investigateurs suivent la piste de la liaison entre Jane McColl et Duncan Brodie, ils peuvent souhaiter interroger ce dernier. Ils découvriront une vraie andouille, un homme enclin à être dominé par les femmes en général et, en particulier, par Jane McColl et par sa propre mère avec laquelle il vit. Sa réponse habituelle aux questions est : "Eh ben... J'suis pas sûr que Mère aimerait que je vous dise quelque chose là-dessus".

Il est cependant plus probable que les investigateurs trouveront les Brodie en entendant parler de la vieille Mère Brodie qui, à 65 ans, est la doyenne du village. Duncan est le plus jeune de ses cinq fils, mais tous les autres étant morts dans leur enfance, on peut comprendre pourquoi elle a été si protectrice avec lui. Elle approuve sincèrement sa liaison avec Jane McColl, car elle est sûre qu'elle mourra bientôt et espère ainsi trouver une épouse à son fils bien-aimé. Les investigateurs vraiment paranoïaques noteront que ses longs ongles font partie des quelques instruments du village capables de causer les lacérations trouvées sur le corps de Donald McColl.

La Mère Brodie est beaucoup trop jeune elle-même pour se souvenir des MacMorn, mais elle se rappelle sa grand-mère lui racontant que la cause de leur chute était le fils des MacMorn, parti voyager de par le monde et qui aurait rapporté d'Afrique des diables qui ont tué sa famille. Elle sait également que c'est ce jeune MacMorn qui a planté le cercle d'étranges arbres noirs qui entoure la maison.

Les enfants - Les petits enfants sont souvent de bonnes sources d'information sur des choses dont leurs parents ne veulent pas parler. Si les investigateurs essayent de parler aux enfants du village, ils constateront que les mères utilisent souvent le manoir comme source de croque-mitaines. Les enfants qui se conduisent mal sont menacés d'être attrapés par les fantômes des maléfiques MacMorn et par les diables qu'ils ont rapportés d'Afrique.



Sources Documentaires

A ce moment, les investigateurs penseront probablement à chercher des documents sur la famille MacMorn. Malheureusement, le village ne dispose que du registre des naissances, des mariages et des décès de l'église. Les naissances de Gordon, Moira et Alex MacMorn ainsi que le mariage et la mort de Gordon MacMorn y ont été enregistrés, comme indiqué dans la chronologie. Il n'y a aucun enregistrement des décès de Moira ou d'Alex MacMorn. Gordon MacMorn a été enterré dans le caveau familial au manoir, c'est pourquoi sa tombe ne peut être trouvée au cimetière.

L'indice dont les investigateurs ont besoin est accessible, mais ils auront probablement besoin de savoir ce qu'ils recherchent afin de le trouver. Le grand-père de MacPherson, Archie McPhee, qui était pasteur dans le village au moment de la chute des MacMorn, tenait un journal qui est maintenant à la bibliothèque d'Inverness. Les ragots de Madame MacPherson et les informations du commerçant, Gordon McPhee, devraient les y amener à un moment ou à un autre, s'ils n'ont pas déjà eu l'idée d'y faire un tour en rendant visite à la police. Après le legs par McPhee de son journal et de plusieurs autres livres à la bibliothèque, ils ont été classés et oubliés. C'est pourquoi quelqu'un ignorant l'existence du journal aura un malus de 50 % sur son jet de Bibliothèque pour le découvrir. Une fois que l'on rappellera l'existence du testament aux responsables de la bibliothèque, ils seront en mesure de trouver les livres sans aucun problème.

Plusieurs passages du journal intime sont intéressants, les plus significatifs sont les suivants :

"Le 2 juin 1810 – Grandes réjouissances. Le jeune maître Alex est enfin revenu de ses voyages dans les contrées étrangères. En effet, il a navigué en long et en large, jusqu'au Continent Noir d'Afrique, d'où il a ramené un vrai Nègre acheté là-bas. Le gaillard a un aspect des plus Diaboliques, à plus forte raison lorsqu'il parle, car sa langue barbare ne peut que travestir grossièrement notre langue. De plus, Maître Alex a également acheté beaucoup d'autres trésors de cette terre interdite et un grand nombre d'arbres, qu'il a l'intention de planter autour du manoir. Il est accompagné d'un certain Douglas, un marin qui a été son domestique pendant la plupart de ses voyages."

"Le 14 juin 1810 – Suis profondément inquiet au sujet du jeune MacMorn. Depuis son retour, le jeune maître Alex a catégoriquement refusé d'entrer dans le kirk, et ceci en dépit des requêtes constantes de Monseigneur et des miennes. Maître Gordon est un bon chrétien craignant Dieu comme il n'y en a jamais eu sur cette terre et le Seigneur sait que nous avons fait de notre mieux pour élever le garçon dans la connaissance de Dieu. Mais ses séjours dans des contrées étrangères semblent avoir corrompu son esprit au point que même la vue de la Maison de Dieu le remplit d'un profond dégoût et d'une immense crainte. Aucun bien ne pourra ressortir de ceci avant longtemps."

"Le 3 août 1810 – Hélas ! Monseigneur est monté s'asseoir auprès du Christ, et d'une bien étrange manière. Brodie, le valet de chambre m'a tiré de mon sommeil à quatre heures ce matin et m'a demandé de me presser de venir au manoir, et de faire aussi vite que possible de peur que le Diable ne m'attrape. Il est alors reparti en toute hâte sans m'attendre, s'arrêtant seulement pour me jeter un coup d'œil, tout essoufflé que j'étais derrière lui, et pour hurler "le Maître se meurt", comme si les mots eux-mêmes pouvaient redonner leur jeunesse à mes vieilles jambes. Et bien, en vérité, j'ai couru plus vite que j'en suis capable, j'en ai haleté avec force toute la journée, mais hélas cela ne servit à rien : avant que je sois arrivé, Maître Gordon avait déjà quitté cette terre pour rejoindre son Créateur.

Les conditions de son trépas sont un grand mystère car il était en pleine forme la nuit d'avant, comme je l'ai vu moi-même. Pourtant dès le début de la matinée, comme le rapporte Brodie, il criait, crachait du sang et disait que le Diable lui-même était dans son estomac et le brûlait pour sortir. Je n'ai aucune raison d'en douter, car les bonnes étaient encore en train de nettoyer ses renvois nocifs quand je suis arrivé, et son pauvre visage était contracté de la plus horrible manière : il est clair qu'il est mort dans d'atroces souffrances. Aucun autre habitant de la maison n'a été affecté, pas plus que ceux qui ont partagé la table de Monseigneur la nuit précédente, et je suis bien en peine d'expliquer quelle étrange fièvre peut avoir emporté un homme en aussi bonne santé si soudainement."

"Le 4 août 1810 – Grande consternation. Le Jeune Seigneur – car Maître Alex a maintenant assumé le titre – se comporte d'une manière encore plus étrange qu'avant. Il a interdit toute cérémonie publique pour les funérailles de son père, insistant pour que j'enterre le défunt Monseigneur directement dans le caveau du manoir, et refusant même d'assister à cette simple cérémonie, si grande est sa haine des Œuvres de Dieu. Et non content de cet affront fait au village, ajouté à son refus de les guider dans la pratique du culte, car depuis son retour de la Terre Sombre, il n'a jamais mis les pieds au kirk, il a de plus sommairement renvoyé du manoir aussi rapidement que possible tous les domestiques et ouvriers du défunt Maître. Il n'a gardé avec lui que l'austère marin, Douglas, et le Nègre, tous deux revenus avec lui de ses voyages. Le bruit court déjà dans le village que Maître Alex a empoisonné son père, pourtant je ne puis comprendre pourquoi un homme tuerait pour un héritage, pour ensuite sacrifier sur-le-champ tout le respect et le prestige qui y sont liés par des actes insensibles et choquants."

"Noël 1810 – Ô Seigneur, quel est ce poison qui affecte ainsi l'esprit de notre jeune Seigneur ? N'ai-je point prié, jour et nuit, pour qu'en ce Grand Jour Vous envoyiez quelque miracle qui pourrait le faire se repentir de ses actions passées et revenir au Sein de Votre Eglise ? Mais il n'y a aucun signe de lui. Il se cache dans le manoir toute la journée, sans voir personne en dehors de ses proches et n'envoyant que rarement l'aigre Douglas au village ou à Inverness pour acheter de la nourriture et du vin. Une partie du village colporte la rumeur que le Maître a été tué, probablement par la main du Diable Noir, pourtant Angus McCallan et cinq hommes forts se sont rendus au manoir aujourd'hui pour livrer des cadeaux et ont vu Monseigneur, uniquement pour se faire envoyer promener avec des jurons et des malédictions. Peut-être, Seigneur, suis-je vieux et idiot de prier pour son âme, parce qu'il est clair qu'il l'a déjà perdue."

"Le 23 mai 1811 – Un événement étrange. Deux hommes ont fait tout le chemin depuis Edimbourg avec un chariot contenant d'étranges colis pour le Seigneur. Restés pour la nuit à la pension MacPherson, ils ont bu avidement, racontant qu'ils ne savaient pas ce qu'il y avait dans les paquets, mais que cela dégageait une odeur infecte et leur avait donné des craintes si terribles qu'ils avaient mené les chevaux à un train d'enfer pour en être plus vite débarrassé. Je les ai questionnés sur Monseigneur et ils m'ont répondu qu'il était pâle et blême mais plus grossier que jamais."

D'autres références aux étranges livraisons d'Edimbourg se produisent régulièrement les années suivantes. Puis toutes les références à Alex MacMorn cessent, jusqu'à ce que :

"Le 15 novembre 1815 – Angus McCallan est venu me voir aujourd'hui avec une idée étrange. "Y'a t'y pas", a-t-il demandé, "deux semaines passées maintenant que s'est fait la grosse livraison des colis puants d'Edimbourg ? Celle qui devrait suffire à faire passer l'hiver au mauvais Seigneur et à son Diabolique équipage ? En vérité, je pense qu'il se prépare des choses pas claires au manoir, parce qu'il m'est difficile de m'souvenir de quand j'ai vu pour la dernière fois des lumières brûler là-bas la nuit, comme c'était l'usage". Je ne pouvais pas le contredire sur ce point. Angus a dit qu'il prendra un groupe d'hommes et ira surveiller pour voir s'il se passe quelque chose."

"Le 20 novembre 1815 – cela fait maintenant cinq jours qu'Angus McCallan et ses hommes surveillent le manoir et ils n'ont pas vu le Maître Alex et ses compagnons. Au village, on dit qu'ils sont tous morts ou qu'ils ont fui la région, pourtant aucun homme n'est assez courageux pour s'aventurer au-delà de ces arbres, par peur des choses malfaisantes qui pourrait y rôder. Si j'étais plus attentif à mes devoirs, j'enverrais peut-être un mot pour qu'on recherche Moira, la tante de Maître Alex, même si elle



s'est enfuie scandaleusement avec ce négociant d'Aberdeen, sans envoyer un mot à quiconque du village, ni à son frère ou à son neveu, durant ces 12 années. D'un autre coté, je dois veiller à ce que jamais le malheur qui est tombé sur la maison MacMorn ne soit plus dérangé, de peur que ce même mal qui a possédé Maître Alex ne soit lâché sur d'autres hommes."

Ce dernier paragraphe a été entouré au crayon, assez récemment d'après son aspect. Comme le journal commence seulement en 1808, il n'y a aucune autre mention de la fuite amoureuse de Moira MacMorn. Une enquête à la bibliothèque sur les autres lecteurs du journal révélera que le docteur McBride est venu ici il y a quelques mois et a demandé à voir certaines vieilles collections. Il semblait savoir exactement ce qu'il voulait et le personnel de la bibliothèque ne sait même pas quels livres il a regardés. Si McBride est confronté à ce fait, il admettra un intérêt pour l'histoire du village, mais rejettera toute hypothèse le liant aux MacMorn, prétendant de nouveau que sa famille est originaire de Fife.

Les seules autres indications intéressantes sont quelques mentions éparses de moutons pris par des loups. Le journal s'achève au début 1816.

Il n'y a pas d'autres informations sur le sujet qui puissent être trouvées. Une copie du testament d'Archie McPhee existe dans les registres des bureaux du Comté. Ceci peut mener les investigateurs au journal, s'ils le croyaient détruit.

Les investigateurs peuvent décider d'essayer de confirmer les soupçons que McBride est lié aux MacMorn. C'est possible, mais cela prendra très longtemps : Moira MacMorn a changé de nom lorsqu'elle s'est enfuie avec l'ancêtre de McBride. C'est seulement grâce la tradition familiale que le docteur connaît cette parenté. Pour prouver quoi que soit, les investigateurs devraient aller à Londres ou à Aberdeen et remonter l'ascendance de McBride jusqu'à un certain John McBride d'Aberdeen qui a épousé une "Moira Gordon", soi-disant d'Inverness, et pour laquelle il n'existe aucun autre enregistrement. Ceci prendrait évidement très longtemps et les investigateurs devraient être découragés de poursuivre dans cette voie.



Diversions et Ouvertures

La région autour d'Inverness recèle un certain nombre de connexions intéressantes qui peuvent fournir des fausses pistes que des Gardiens entreprenants pourront utiliser pour induire les investigateurs en erreur. Elles peuvent aussi être utilisées pour former les bases d'autres scénarios ultérieurs, afin de faire évoluer les personnages dans la même région.

Inverness se situe à l'embouchure du fleuve Ness et à peine à onze kilomètres en aval de Bona Ferry à l'extrémité nord-est du célèbre loch. La première apparition moderne du monstre du Loch Ness a eut lieu en avril 1933, cependant, les premières visions de la créature datent de l'époque anglo-saxonne. Le monstre a fait la une des journaux durant tout le dernier semestre 1933, donc si le scénario est placé après cette période, les investigateurs sont supposés connaître son existence.

Des informations sur la créature peuvent être trouvées à la bibliothèque et au musée d'Inverness et il peut y avoir des chasseurs de monstres installés à proximité du Loch.

Les objets les plus importants du musée sont cependant ceux qui ont trait à la bataille de Culloden, qui marqua la fin de la Rébellion de "Bonnie Prince Charlie" en 1745. Le champ de bataille de la "Boucherie de Culloden[54]" se situe à un peu plus de six kilomètres à l'est de la ville et c'est un site touristique si réputé que la ligne ferroviaire Perth-Inverness a une gare à Culloden Moor. Il est de notoriété publique que les anciens champs de bataille sont parmi les meilleurs endroits où dénicher des fantômes.

A onze kilomètres en aval de Culloden se dresse le château de Cawdor, jadis demeure de l'infâme MacBeth qui y assassina le Roi Duncan et usurpa le trône d'Ecosse. Le château est toujours habité par l'actuel comte Cawdor. Comme la plupart des nobles Ecossais, il est souvent absent, les meilleures chances de l'y trouver étant Hogmanay[55] et la saison de la chasse à la grouse.

Le Manoir

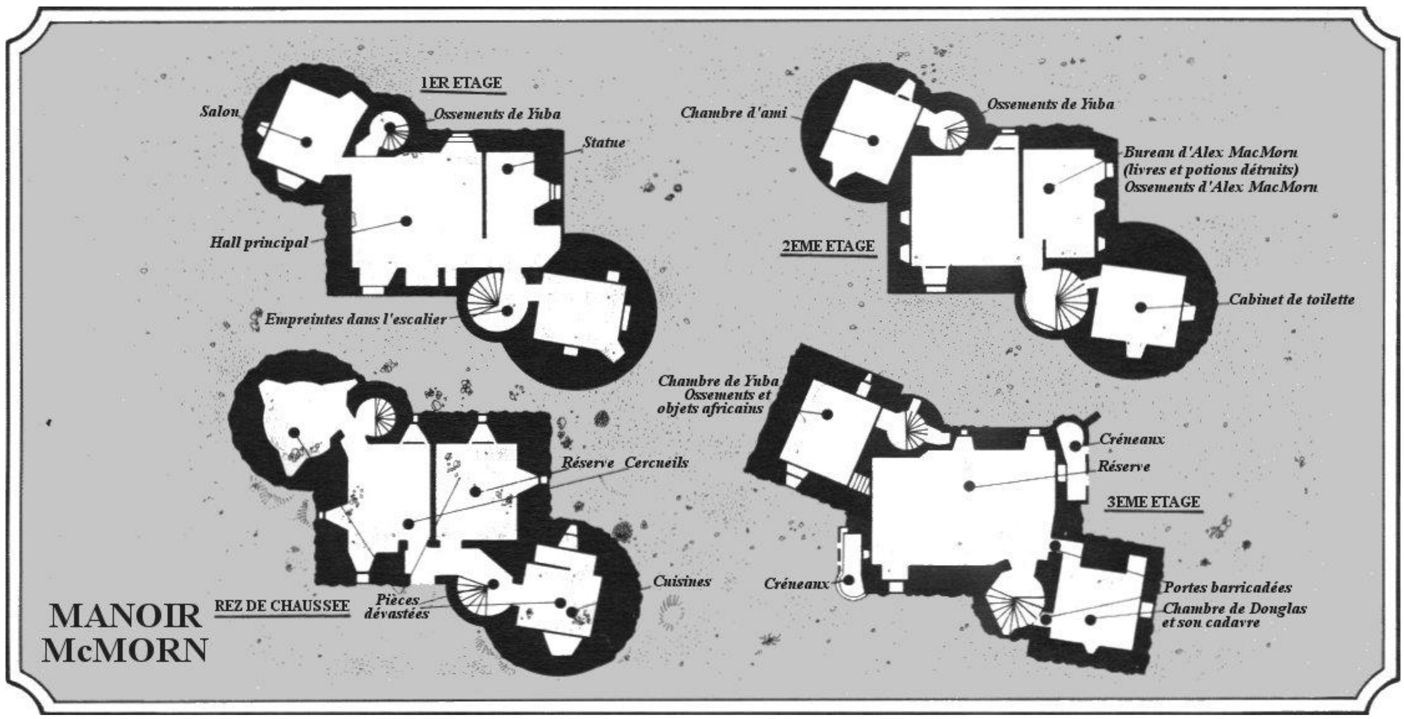
La demeure des MacMorn a été construite sous sa forme actuelle au milieu du 17ème siècle. A cette époque, l'Ecosse était politiquement instable et les guerres entre clans étaient courantes. Le manoir a l'aspect d'un château-fort et a été conçu dans un esprit très défensif. La porte principale est flanquée d'une tour pour couvrir l'approche et le rez-de-chaussée est consacré aux pièces de service, de sorte que les attaquants doivent se frayer un chemin par des escaliers en colimaçon afin d'atteindre les quartiers de la famille. Les plans des différents étages de la maison indiquent la disposition des pièces.

La première chose que les investigateurs ne manqueront pas de remarquer en s'approchant du manoir est qu'il est complètement cerné de grands arbres noirs, d'un type qu'ils n'auront jamais vu auparavant (même avec une compétence de 100 % en Histoire Naturelle[13]). Aucun villageois n'osera s'aventurer au-delà de ces arbres (pas même Stewart, qui a refusé de s'approcher de cet endroit depuis la mort de McColl).

Le parc entourant la maison est envahi par les mauvaises herbes. Les seules choses que les investigateurs pourront identifier sont les écuries et la crypte familiale. Les premières contiennent les ossements de deux chevaux qui ont apparemment été dévorés par quelque animal sauvage. La crypte est ouverte et complètement vide.

La porte principale et celle des cuisines ont toutes deux été défoncées, il y a déjà quelque temps. Les cuisines sont en piteux état, mais montrent des signes de fouille récente.

Des traces de pas peuvent être trouvées dans la poussière des pièces du rez-de-chaussée. Les investigateurs avec les compétences appropriées seront en mesure d'identifier les traces de deux hommes plutôt grands et d'un autre plus petit. Dans les réserves du rez-de-chaussée, il y a plusieurs vieux cercueils vides, fracturés assez récemment. Il n'y a aucun signe d'un accès à une cave.



Les empreintes de pas des deux plus grands hommes mènent jusqu'en haut du principal escalier en colimaçon, mais s'arrêtent au niveau du palier et redescendent. Quelqu'un montant les escaliers la nuit comprendra pourquoi : contre le mur le plus éloigné de la grande salle, diamétralement à l'opposé de l'escalier, se tient une statue des plus hideuses. Elle représente une créature humanoïde d'environ 2,40 m de haut, mais maigre et efflanquée, avec un long museau prognathe. La créature est munie d'énormes griffes à l'extrémité des doigts et de dents pointues et tranchantes. Quiconque monte l'escalier la nuit verra cette statue en atteignant le palier. A cette distance, et avec cette lumière, il est facile de croire qu'elle est vivante. Celui qui voit la statue dans ces conditions devrait donc faire un jet de Santé Mentale, comme en voyant la véritable Horreur.

Le reste de la maison n'a pas été dérangé depuis 1815 et des investigateurs férus d'histoire pourraient s'intéresser à son étude. La seule chose inhabituelle concertant son ameublement et sa décoration est la multitude de masques tribaux, de toute évidence d'origine africaine (jet d'Anthropologie réussi : de quelque part sur la Côte-de-l'Or[56]), sont accrochés aux murs de toutes les pièces, excepté dans la réserve de l'étage et dans la chambre de Douglas. Bien que la majeure partie de l'ameublement soit restée en place, certaines des pièces de l'étage montrent des signes de grande violence.

La chambre à coucher du troisième étage, en haut du plus petit escalier, est d'évidence la chambre du domestique noir d'Alex MacMorn, car elle contient une grande quantité d'objets et de vêtements africains. On y trouve des ossements humains dispersés jusque dans l'escalier qui descend au salon. De même que pour ceux des chevaux, les plus gros os sont fendus pour donner accès à la moelle et montrent des signes de féroces rongements. Tous les os sont entièrement nettoyés de tout reste de chair. Les investigateurs réussissant un jet d'Anthropologie seront en mesure d'identifier le crâne (trouvé dans le salon) comme celui d'un indigène d'Afrique de l'Ouest.

La porte de l'autre chambre à coucher du troisième étage est fermée et solidement barricadée, cependant sa résistance s'est un peu amenuisée au cours des années (FOR 25). Si les investigateurs parviennent à l'enfoncer (jet sur la Table de Résistance), ils trouveront le corps du marin, Douglas, qui s'est apparemment barricadé à l'intérieur en démontant son lit et en utilisant le bois pour barrer la porte. Il est probablement mort de faim, car il n'y a aucune trace de sang sur le sol.

Cependant, l'attention des investigateurs devrait principalement se focaliser sur le bureau d'Alex MacMorn, au second étage. Il a été détruit avec application : beaucoup de livres anciens, probablement intéressants, ont été mis en pièces et un grand nombre de fioles de potions et de poudres ont été fracassées (les Gardiens sadiques pourraient inclure, pour le plaisir, une page des *Révélations de Glaaki*, seul texte épargné et lisible). Les ossements d'Alex MacMorn sont dispersés dans toute la pièce, rongés, fendus et nettoyés comme ceux de l'Africain.

Après avoir vérifié l'absence de monstres dans la maison, les investigateurs vont sans doute effectuer vers une recherche approfondie d'indices et/ou de trésors. Le rez-de-chaussée a déjà été visité par McColl et Stewart et la majeure partie du reste de la maison contient principalement du matériel d'intérêt historique. La statue, cependant, dissimule un secret. Un jet de Trouver Objet Caché révélera un panneau dans le socle. La cache contient un petit livre manuscrit : le carnet de notes d'Alex MacMorn.



Le Carnet

Alex MacMorn n'était pas particulièrement ordonné ou minutieux. Beaucoup de ses écrits sont indéchiffrables et aucun n'est daté, mais on peut supposer qu'ils sont en ordre chronologique. Le carnet fait plusieurs références sibyllines à des "petits chéris", qu'il semblerait avoir ramenés d'Afrique. Il fait également mention à un lieu appelé "T'gaorl", une ville aux fins fonds de la jungle africaine que MacMorn a découverte pendant ses voyages. Les plus intéressants des passages lisibles sont indiqués ci-dessous par ordre d'apparition.

"Tout va bien. Maintenant les gens du commun me détestent et me craignent suffisamment pour complètement éviter la maison. Douglas et Yuba ont fini de planter les arbres. Ma grande expérience est sur le point de commencer."

"Je les nourris comme le Sorcier me l'a dit. Ils grandissent vite, et leur appétit aussi. Tout va bien."

"Ces idiots du village sont venus apporter des cadeaux de Noël, comme c'est la coutume, disent-ils. Coup de chance, il n'y avait rien de suspendu dans la réserve."

"A Edimbourg personne ne semble connaître les ouvrages que je recherche. Je suis peu disposé à aller chercher plus loin car j'ai besoin de beaucoup d'or pour acheter la nourriture de mes petits chéris, pourtant j'aurais bien besoin d'en savoir plus avant qu'ils soient complètement développés. Que puis-je faire, je me le demande ?"

"Cette ordure de Lennox a cherché à me rouler ! Les cadavres étaient frais et n'avaient pas été suspendus. Par chance, j'ai eu le bon sens de conserver une partie du contenu de la crypte. Mes petits chéris semblent particulièrement apprécier Mère. Peut-être peuvent-ils d'une façon ou d'une autre savoir qui ils mangent."

"Je suis presque à court d'or et les choses ne sont toujours pas complètement développées. J'ai essayé de les maintenir en sommeil comme je l'ai vu faire dans la cité de T'gaorl mais elles sont toujours affamées. Bientôt je n'aurai d'autre choix que de les nourrir avec des moutons."

Le dernier passage dit :

"Aujourd'hui ils ont goûté au sang pour la première fois. Je dois maintenant m'en remettre à Dieu, mais j'ai oublié comment. Du moins si je meurs, ces idiots du village ne viendront pas pendant des années et les choses périront bien de faim. Pourtant, elles devraient être entièrement développées maintenant. Pourquoi ne veulent-elles pas dormir ? Pourquoi ? Pourquoi ?"

Au début du livre se trouve un petit morceau de papier maculé sur lequel est griffonné – de la main de MacMorn mais en soigneuses lettres capitales – une incantation :



Tout investigateur lisant ce carnet doit faire un jet de Santé Mentale et perd 1D4 points de SAN s'il échoue.

Le Manoir Pendant la Nuit

Les investigateurs, en admettant qu'ils soient prudents et sensés, visiteront plutôt le manoir dans la journée. Cependant, leur échec à trouver toute trace d'un monstre de cette manière, les mènera par la suite à essayer de répéter les expériences de McLeod et à y aller la nuit. Les investigateurs qui se méfient du révérend McCallan commenceront à coup sûr par cette étape. La nuit, le manoir est un endroit très différent.

L'aspect extérieur est identique à toute heure de la journée, souvenez-vous cependant que la première vision de la statue est susceptible d'effrayer quelqu'un ne disposant que d'une faible source lumineuse . Toutefois le bâtiment semble exsuder une aura de mal qui fera se hérisser et frissonner les poils sur la nuque des investigateurs. Dès que quelqu'un entrera dans la maison la nuit, un fort vent commencera à souffler et les arbres se balanceront follement comme s'ils dansaient autour du manoir.

Après que les investigateurs ont passé quelques minutes dans le manoir, le Gardien doit faire en secret un jet contre le POU pour chacun d'entre eux, en utilisant un D20 avec un modificateur de +10. Si les résultats sont inférieurs ou égaux au POU des investigateurs, les PJs résistent au sortilège. Ceux qui échouent à leur jet de résistance tombent aussitôt dans un profond



sommeil. Le Gardien devrait essayer de surprendre les victimes quand elles sont hors de la vue de leurs camarades (c'est assez facile dans une maison plongée dans le noir), afin de dire en privé aux joueurs que leurs personnages ont succombé, plutôt que les faire s'effondrer sous les yeux de leurs compagnons. Une bien meilleure atmosphère est mise en place si des investigateurs "disparaissent" et que d'autres buttent sur des corps endormis, plutôt que si les personnages sont vus en train de succomber à un sort.

Certains investigateurs réussiront sans doute leur jet de résistance et auront un peu de temps pour errer ça et là et trébucher sur leurs compagnons endormis. Ils constateront qu'aucun des dormeurs ne peut être réveillé et s'assiéront probablement pour les surveiller. A ce moment, le Gardien devrait leur faire exécuter un nouveau jet de résistance. S'ils réussissent une seconde fois, ils peuvent rester éveillés toute la nuit : de toute façon ils ne verront probablement rien d'intéressant. Les victimes du sort reviennent à un sommeil normal à l'aube et peuvent être réveillées tout à fait normalement.

Les investigateurs penseront probablement que leur nuit a été plutôt ennuyeuse, mais ça n'a pas été le cas pour les villageois. L'Horreur était en effet de sortie, mais aucun des investigateurs ne devrait l'avoir vue, à moins qu'ils aient quitté la maison pour retourner au village ou pour fouiller le parc. Même ainsi, l'Horreur ne s'attaque qu'aux proies isolées et est très douée pour se dissimuler dans l'obscurité. Si un investigateur est assez idiot pour errer seul dans le parc ou au village, l'Horreur lui sautera dessus dès qu'il quittera le cercle des arbres, mais s'enfuira si quelqu'un s'approche avant qu'elle ait fini son repas. L'Horreur aura l'avantage de la surprise lors de son attaque.

Des investigateurs très consciencieux peuvent essayer de s'assurer qu'ils verront l'Horreur. S'ils sont du genre à venir équipés d'un générateur et de puissantes lampes à arc, le Gardien devra trouver une excuse pour que cela ne fonctionne pas, car un tel suréquipement technique gâcherait le plaisir de tous.

En admettant alors que les investigateurs n'ont pas du tout vu l'Horreur, ils en entendront parler au matin lors de leur retour au village. Personne n'a été dévoré, car les habitants sont tous prudemment restés bien à l'abri chez eux, mais l'un des moutons du fermier McIntyre a disparu et les gens rapportent avoir entendu un hurlement surnaturel dans les rues du village pendant la nuit (il n'a pas porté jusqu'au manoir à cause des vents contraires). Le révérend McCallan n'aura aucun doute quant à ce qui rôdait dehors et qui en était responsable. D'autres villageois seront plus ou moins convaincus, selon leur caractère.

Piéger l'Horreur

Les investigateurs essaieront vraisemblablement de réfléchir à un plan pour capturer l'Horreur et la détruire. A moins qu'ils proposent un plan du même style ou quelque chose de mieux, le Gardien devrait faire suggérer au fermier McIntyre d'utiliser un piège avec un appât. Il est disposé à sacrifier un vieux mouton comme appât. Il peut être attaché dans le village et tous les chasseurs pourront se placer à l'affût dans les maisons voisines. La seule autre chose que devront simultanément faire quelques âmes courageuses sera d'aller réveiller l'Horreur au manoir. Si leur plan est simplement d'y aller, de rester quelques minutes avec des allumettes pour maintenir leurs yeux ouverts et puis de revenir à toutes jambes au village, le Gardien devra les laisser réussir (après quelques jets de dés pour le stress). S'ils prévoient de rester en sécurité dans le manoir, alors ils devront résister au sommeil comme précédemment.

Les villageois seront face à un dilemme quant à la conduite à tenir devant ce piège. Les âmes les plus courageuses, comme le fermier McIntyre, seront prêtes à apporter leur aide, mais d'autres se défileront, craignant l'anathème du révérend McCallan. Le Dr McBride, en bon scientifique, offrira ses services et Willie Stewart sera volontaire aussi, parce que McBride le lui a demandé et aussi par désir de venger la mort de son ami. Le Gardien peut ajouter quelques villageois masculins de plus au groupe s'il le souhaite, mais ils n'auront pas grand effet sur le résultat des événements.

L'Horreur a beau être un chasseur adroit, elle n'est pas de taille à combattre un humain astucieux. Elle tombera dans le piège et tous la verront. Sous cette forme elle ressemble beaucoup à la statue du manoir. Ceci peut troubler les investigateurs, car quelqu'un qui est resté éveillé dans le manoir toute la nuit aura constaté que la statue ne s'est pas déplacée.

Des jets de Santé Mentale seront naturellement exigés

Dès que l'Horreur sera à bonne distance, le fermier McIntyre et Willie Stewart feront feu (McIntyre ne veut pas perdre son mouton, à moins que ce soit absolument nécessaire, et Stewart est simplement surexcité). Certains investigateurs peuvent faire feu aussi. Le Gardien devra s'assurer qu'au moins un projectile touche, en truquant le jet de Stewart au besoin. Comme elle aura adopté sa peau épaisse avant de sortir à découvert, il est fort peu probable que l'Horreur sera tuée par une seule décharge, surtout que le Gardien aura au besoin la possibilité de décider de rater les jets de McIntyre et de Stewart. En admettant qu'elle ne soit pas tuée (et le Gardien peut toujours la laisser survivre quelques minutes avec des blessures mortelles, grâce à la force de sa terrible volonté inhumaine), elle s'enfuira vers le manoir à toute vitesse avec un bras blessé, laissant derrière elle une traînée de fluide poisseux.

Les investigateurs n'ont maintenant guère d'autre choix que de suivre la chose jusqu'à sa tanière. McBride, Stewart et McIntyre accepteront de les accompagner (en fait Stewart sera le premier à le suggérer), mais tous les autres villageois présents auront été trop secoués et n'auront qu'une envie : aller boire un petit remontant.

Le Plan du Dr McBride

Pendant que le groupe se dirige vers le manoir, McBride et Stewart s'arrangeront pour traîner à l'arrière. Si pour une raison quelconque, les investigateurs décident de tendre leur piège sans impliquer quelqu'un du village, le Gardien doit faire en sorte que McBride ait eu vent de ce qu'ils préparaient et les ait surveillés avec Stewart : il les suivra à bonne distance lorsqu'ils partiront pour la maison.

Dès que le groupe atteindra l'anneau d'arbres, McBride surgira et leur intimera l'ordre de s'arrêter. Lui et Stewart tiendront tout le groupe en respect sous la menace de leurs fusils de chasse. Etant donné la faible distance et le fait que Stewart est connu pour être un fin tireur, il est peu probable qu'un des investigateurs sera assez idiot pour tenter quelque chose. Le fermier McIntyre le leur rappellera s'ils semblent trop nerveux et leur demandera instamment d'essayer de raisonner le docteur. Après tout, il est de très mauvais goût de ne pas laisser le méchant avoir sa tirade finale.

McIntyre et les investigateurs étant à sa merci, McBride révélera tout au sujet de son

ascendance. Il finira par leur dire qu'il a maintenant l'intention de tous les tuer, de suivre le monstre jusqu'au trésor et de dire au village que ses malheureuses victimes ont été dévorées. McIntyre essaiera encore d'empêcher les investigateurs de tenter une action d'éclat : il n'est pas utile qu'ils se sacrifient et un investigateur blessé serait une proie facile pour l'Horreur.

Pendant que McBride révèle ses plans, Stewart jette nerveusement des coups d'œil alentour, guettant l'Horreur. Alors que McBride arrive à la fin de son discours ou au moment où les investigateurs sont sur le point de prendre l'initiative, Stewart remarque quelque chose :

"Bon Dieu Docteur ! Regardez cet arbre là-bas. Il a une branche qui pendouille à moitié et qui goutte pareil que le bras d'la chose que nous avons touchée !"

Laissez aux joueurs un moment pour se rendre compte de la terrible vérité par eux-mêmes, mais si ce n'est pas le cas, Stewart peut ajouter :

"Si c't'arbre était un monstre depuis le début, c'est quoi les autres !?"

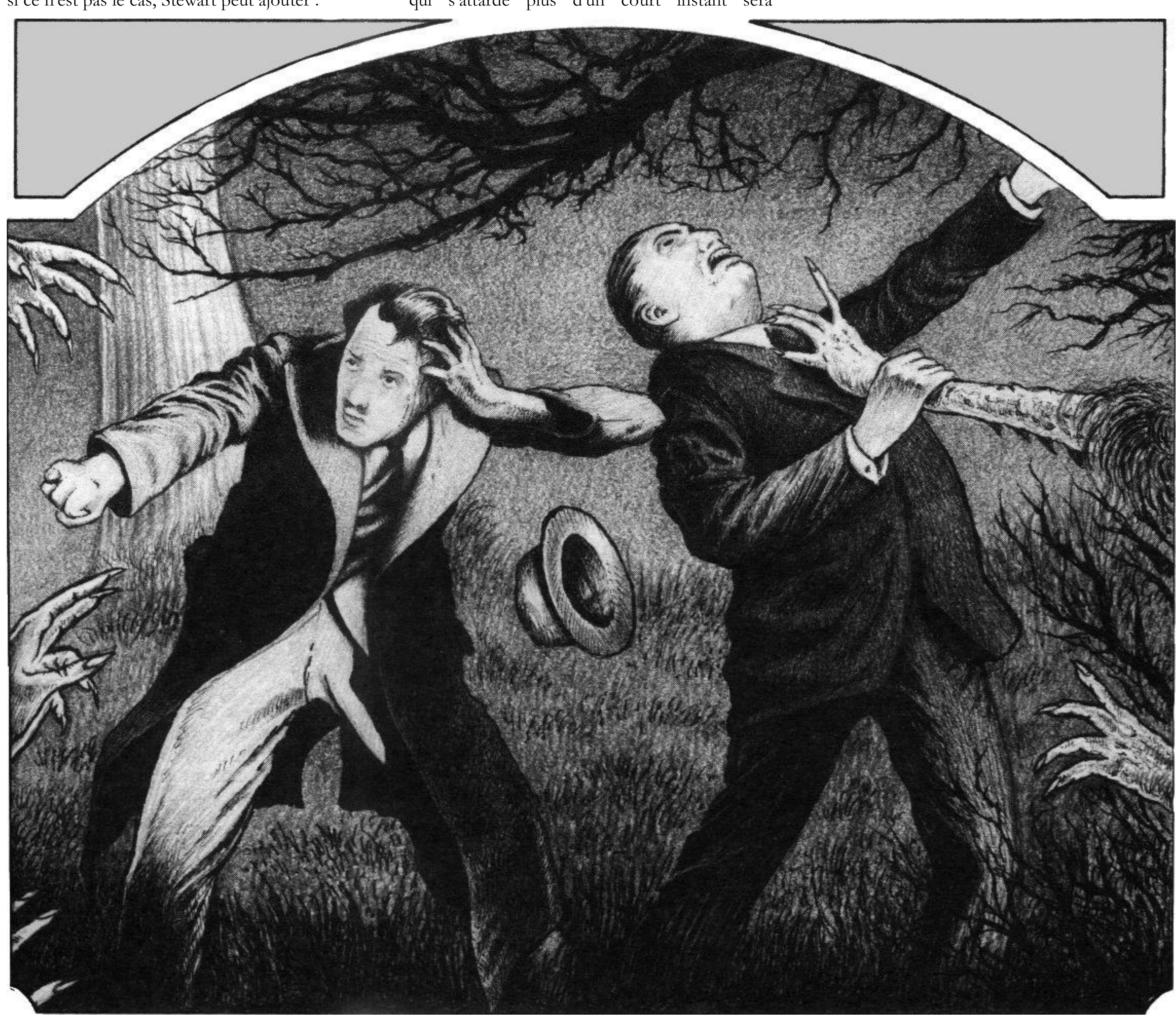
A partir de ce moment, tous ceux qui ont un peu de bon sens courront aussi vite que possible jusqu'au village. Un investigateur qui s'arrêterait pour voir ce qui se passe verra tous les "petits chéris" d'Alex MacMorn prendre leur forme d'éveil. Les arbres ne deviennent pas des monstres : les créatures en émergent à la manière des esprits sylvestres de la mythologie. Ce qui explique que personne n'a jamais remarqué qu'un arbre manquait quand une créature était en chasse.

Le Dr McBride reste figé, cloué sur place par cette vision, et les créatures commencent à le déchirer en lambeaux et à le dévorer, se disputant bruyamment au-dessus des morceaux, comme n'importe qui d'assez idiot pour regarder le constatera. Les investigateurs assistant à cette scène devront faire un autre jet de Santé Mentale (notez la pénalité plus importante pour voir les créatures émerger des arbres). Toute personne qui s'attarde plus d'un court instant sera également attrapée par les arbres, tandis que le reste des participants aura la chance de s'enfuir. Les créatures n'ont besoin que de peu de nourriture quand elles sont entièrement développées et elles ne poursuivront pas le groupe jusqu'au village.

Conclusions Possibles

Une fois que les investigateurs auront établi l'origine des créatures, ce sera chose facile de se débarrasser d'elles : ils n'ont qu'à brûler les arbres. Les villageois ne seront que trop heureux de les aider.

Pour peu que le fermier McIntyre ait été présent lors de la confrontation finale, ils ne devraient pas avoir à subir de questions embarrassantes. Cependant, si Willie Stewart est le seul témoin survivant, il pourrait rendre la vie assez difficile aux investigateurs, surtout s'ils tentent de l'accuser d'un quelconque crime (en fait, un comportement menaçant est à peu près tout ce qu'on pourrait retenir contre lui).



L'inspecteur Sinclair ne sera pas trop satisfait d'avoir la preuve d'une action surnaturelle, mais sera franchement soulagé d'être débarrassé d'une affaire judiciaire potentiellement embarrassante. Il abandonnera toutes les charges contre McLeod pour insuffisance de preuves et classera ce dossier "non résolu". Comme personne au village ne souhaitera insister sur cette affaire, il est vraiment préférable pour lui d'agir ainsi. Il ne sera pas le moins du monde intéressé par des histoires de braconnage, de vol de whisky ou d'adultère à moins que quelqu'un du village désire porter plainte.

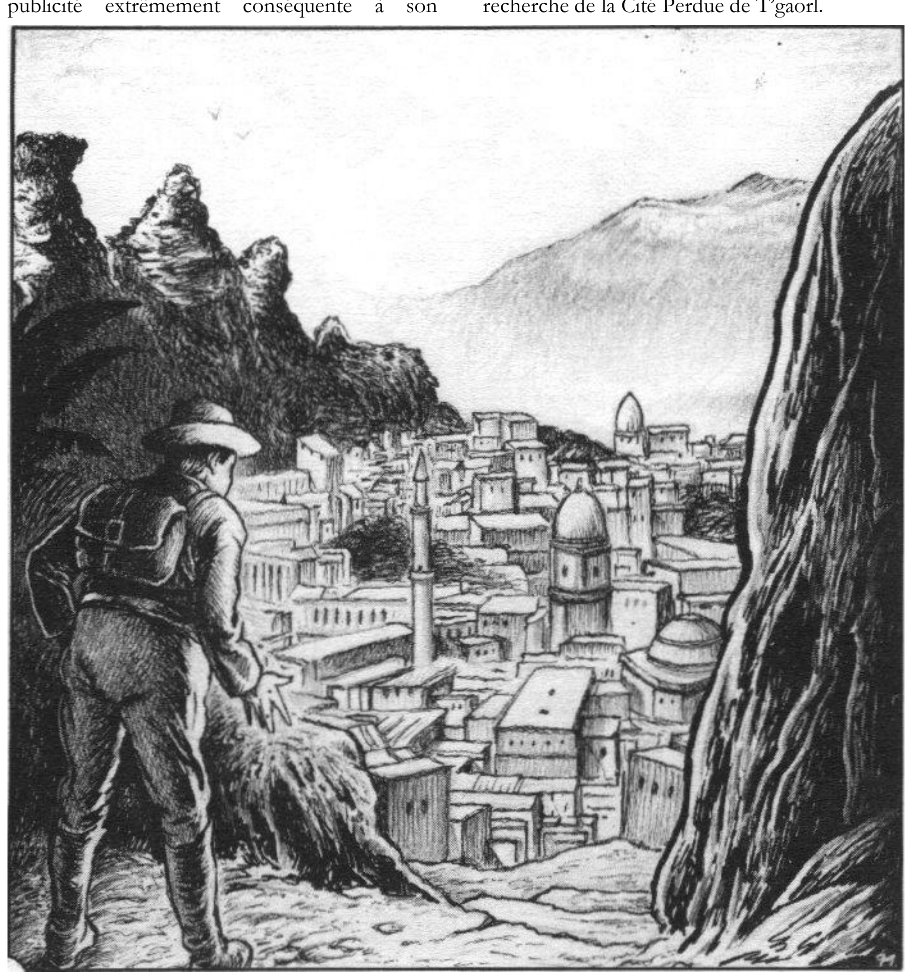
Le révérend McCallan sera absolument ravi. Ce n'est pas si souvent qu'un pasteur prétend qu'un lieu est un repaire de démons et en obtient la confirmation d'une façon aussi spectaculaire. Bien entendu, il ne remerciera pas les investigateurs pour leur aide et fera de son mieux pour leur voler toute la gloire, en récitant ostensiblement les Ecritures devant les arbres qu'on brûle.

Il n'y a pas le moindre trésor dans le manoir. Comme les investigateurs le savent, Alex MacMorn a dépensé jusqu'au moindre penny pour nourrir ses "petits chéris".

Si les investigateurs travaillent pour Harry Price, on attendra de leur part un rapport complet de leurs découvertes afin que Price le diffuse dans la presse. L'affaire pourrait apporter une publicité extrêmement conséquente à son organisation et à la cause de la Recherche Psychique en général. Si le scénario est joué comme l'épisode d'une campagne, les investigateurs devraient réfléchir très prudemment à quelles informations précises ils veulent que Price et le grand public aient accès. Si le bruit court dans le village que les investigateurs vont produire un rapport pour les journaux, Gordon McPhee les contactera en vue de conclure un marché sur des aménagements pour que des touristes visitent le célèbre manoir hanté.

Ceci étant dit, il faut considérer la question de la survie possible de membres de la famille MacMorn. Les investigateurs pourront réitérer les recherches du Dr McBride et établir le lien, quoique ténu, avec Moira MacMorn. McBride n'a aucun parent vivant immédiatement localisable, mais il existe des traces d'une tante, Elizabeth McBride, qui a épousé un certain Mr Carrington et a émigré aux Etats-Unis. Leur dernière adresse connue est dans Washington Street, à Arkham dans le Massachusetts.

Pour finir, il est probable que les investigateurs sont maintenant en possession du carnet d'Alex MacMorn. Bien que le texte soit trop fragmentaire, il y a des passages remontant à l'époque où MacMorn était en Afrique. Ceux-ci, ajoutés à l'identification des objets tribaux dans le manoir, devraient donner aux Investigateurs un bon point de départ pour partir à la recherche de la Cité Perdue de T'gaorl.



Chronologie de la Famille MacMorn

Avril 1807 *- Alex MacMorn s'embarque pour un voyage à l'étranger pour parfaire son enseignement. En raison des guerres en Europe, il choisit de voyager plus longuement qu'il est de coutume.*

Octobre 1808 *- Moira MacMorn s'enfuit avec John McBride, un négociant d'Aberdeen.*

Mars 1809 *- Alex MacMorn découvre la Cité Perdue de T'gaorl, en Afrique de l'Ouest, et décide d'apprendre les secrets des Gn'icht' Tyaacht auprès des membres d'une tribu Ikambi.*

Juin 1810 *- Alex MacMorn revient chez lui avec un groupe de jeunes Gn'icht' Tyaacht. Il est accompagné de Douglas, un marin, et de Yuba, un indigène Ikambi.*

Août 1810 *- Alex MacMorn assassine son père, Gordon, et s'approprie son titre. Il expulse tous les domestiques du manoir, sauf Douglas et Yuba, et vit en reclus.*

Mai 1811 *- Alex MacMorn commence à commander des cadavres à un certain Mr Lennox d'Edimbourg.*

Octobre 1815 *- Alex MacMorn et Yuba sont tués par les Gn'icht' Tyaacht. Douglas, barricadé dans sa chambre, meurt de faim.*



Remerciements

Les informations sur l'Ecosse des années 30 sont tirées de *The Heart of Scotland* de George Blake, Batsford, 1934

Les informations sur les prix et le logement sont basées sur l'édition de 1923 du *Guide Touristique des Highlands* de Ward, Lock & Co.

Les investigateurs pourraient disposer de ces deux livres, selon l'année durant laquelle le scénario se déroule.

Le Manoir MacMorn est basé sur le Château de Claypotts près de Dundee et les cartes sont inspirées par celles du *Scotland's Historic Buildings* de Hubert Fenwick, Robert Hale, 1974.

Mes remerciements vont aussi à Marc Gascoigne et à Marcus L. Rowland pour leur aide et leurs conseils, ainsi qu'à toutes les personnes qui ont fourni l'inspiration de ce scénario.

Testeurs : Kathryn & Logan Tamlyn, Paul & Sue Cowling, Ian Marsh, Paul Masson.

Ce scénario est dédicacé à Steve Bailey, dont la campagne fantastique, Talgor[57], est la plus effrayante partie de jeu de rôles que j'ai jamais faite.

Peter Tamlyn - novembre 1985



Caractéristiques des Personnages

La liste suivante détaille tous les personnages non-joueurs du scénario. Seules les compétences avec des valeurs inhabituelles apparaissent. Sinon tous les personnages ont des compétences au niveau de base habituel. Des informations supplémentaires sur la personnalité des personnages sont données dans le texte, en particulier dans la section sur les habitants de Strathmorn.

Inspecteur Sinclair

Officier de Police principal d'Inverness. Responsable de l'enquête sur l'assassinat. 45 ans.

FOR 11 CON 14 TAI 16 INT 14 POU 9
DEX 10 APP 11 SAN 45 EDU 15 PdV 15

Compétences : Conduire Automobile 55 % ; Coup de Poing 50 % ; Crédit 40 % ; Droit 60 % ; Matraque (attaque) 60 % ; Matraque (parade) 70 % ; Premiers Soins 25 % ; Psychologie 20 % ; Trouver Objet Caché 30 %.

Equipement : Bâton de police, voiture.



Sergent Lorimer

Sergent de Police d'Inverness, 52 ans.

FOR 16 CON 13 TAI 15 INT 8 POU 5
DEX 6 APP 8 SAN 25 EDU 9 PdV 14

Compétences : Chanter (ballades d'ivrognes) 40 % ; Conduire Automobile 40 % ; Coup de Poing 70 % ; Droit 30 % ; Fusil de Chasse 45 % ; Matraque (attaque) 75 % ; Matraque (parade) 80 % ; Mécanique 30 % ; Premiers Soins 30 % ; Trouver Objet Caché 45 %.

Equipement : Bâton de police, bicyclette.



Jamie McLeod

Berger. Principal suspect dans l'enquête sur l'assassinat. 17 ans.

FOR 8 CON 7 TAI 7 INT 14 POU 12
DEX 9 APP 15 SAN 60 EDU 7 PdV 7

Compétences : Baratin 50 % ; Discrétion 45 % ; Ecouter 40 % ; Grimper 40 % ; Histoire Naturelle[58] 10 % ; Lancer 50 % ; Nager 35 % ; Pickpocket 25 % ; Se cacher 30 % ; Suivre une Piste 30 %.



Mrs Maureen MacPherson

Propriétaire de l'Hôtel Strathmorn, 50 ans.

FOR 12 CON 13 TAI 7 INT 10 POU 14
DEX 14 APP 8 SAN 70 EDU 9 PdV 10

Compétences : Comptabilité 30 % ; Marchandage 20 % ; Persuasion[18] 20 % ; Premiers Soins 50 %.



Révérend McCallan

Pasteur presbytérien de Strathmorn, 34 ans.

FOR 15 CON 9 TAI 12 INT 12 POU 6
DEX 12 APP 10 SAN 30 EDU 13 PdV 11

Compétences : Bibliothèque 20 % ; Comptabilité 20 % ; Histoire 35 % ; Latin 20 % ; Persuasion[59] 65 % ; Psychologie 25 % ; Théologie 80 %.

Equipement : Bible.



Willie Stewart

Villageois. Le meilleur ami de l'homme assassiné. 28 ans.

FOR 18 CON 13 TAI 16 INT 8 POU 10
DEX 14 APP 10 SAN 46 EDU 5 PdV 15

Compétences : Dissimulation[16] 55 %, Coup de Pied 35 % ; Coup de Poing 70 % ; Coup de Tête 40 % ; Couteau 60 % ; Discrétion 80 % ; Ecouter 50 % ; Fusil de Chasse 80 % ; Grimper 45 % ; Lancer 65 % ; Matraque (attaque) 40 % ; Nager 65 % ; Sauter 60 % ; Se Cacher 75 % ; Suivre une Piste 65 % ; Trouver Objet Caché 60 %.

Equipement : Couteau, fusil de chasse calibre 12.



Dr McBride

Le médecin de village, 38 ans.

FOR 6 CON 12 TAI 10 INT 17 POU 9
DEX 13 APP 8 SAN 45 EDU 16 PdV 11

Compétences : Bibliothèque 75 % ; Conduire Automobile 60 % ; Histoire 40 % ; Médecine[60] 80 % ; Persuasion[61] 40 % ; Pharmacologie 60 % ; Premiers Soins 80 % ; Psychanalyse 20 % ; Psychologie 40 %.

Equipement : Revolver cal .22, fusil de chasse calibre 20, bicyclette.



Jane McColl

Veuve de l'homme assassiné, 24 ans.

FOR 11 CON 9 TAI 11 INT 14 POU 14
DEX 11 APP 14 SAN 70 EDU 6 PdV 10

Compétences : Baratin 55 % ; Chanter 60 % ; Discrétion 40 % ; Esquiver 75 % ; Premiers Soins 25 % ; Se Cacher 30 %.



Annie Stewart

Epouse de Willie Stewart, 25 ans.

FOR 11 CON 9 TAI 6 INT 7 POU 10
DEX 8 APP 8 SAN 50 EDU 3 PdV 8

Compétences : Discussion 20 % ; Théologie 35 %.

Equipement : Croix en sautoir.



Fermier McIntyre

Employeur de Jamie McLeod, 34 ans.

FOR 13 CON 13 TAI 14 INT 12 POU 15
DEX 9 APP 15 SAN 75 EDU 8 PdV 14

Compétences : Comptabilité 30 % ; Coup de Poing 65 % ; Coup de Pied 30 % ; Fusil 60 % ; Fusil de Chasse 50 % ; Grimper 45 % ; Histoire Naturelle[62] 75 % ; Marchandage 60 % ; Menuiserie 45 % ; Nager 60 %. Suivre une Piste 45 %.



Equipement : Fusil de chasse calibre 20, fusil calibre .22, couteau.



Angus McCallan

Propriétaire de la distillerie. Frère du révérend McCallan. 36 ans.

FOR 11 CON 6 TAI 12 INT 9 POU 6
DEX 3 APP 11 SAN 30 EDU 11 PdV 9

Compétences : Chimie 20 % ; Comptabilité 45 % ; Crédit 40 % ; Marchandage 60 % ; Mécanique 45 %.



Gordon McPhee

Commerçant et postier du village. Cousin de Mrs MacPherson. 37 ans.

FOR 9 CON 11 TAI 9 INT 13 POU 12
DEX 8 APP 9 SAN 60 EDU 7 PdV 10

Compétences : Baratin 45 % ; Comptabilité 40 % ; Marchandage 80 % ; Psychologie 20 %.



Mrs McPhee

Institutrice du village. Epouse de Gordon McPhee. 34 ans.

FOR 7 CON 5 TAI 8 INT 12 POU 13
DEX 14 APP 7 SAN 65 EDU 9 PdV 7

Compétences : Baratin 35 % ; Bibliothèque 20 % ; Chanter 40 % ; Comptabilité 20 % ; Histoire 15 % ; Histoire Naturelle[63] 20 % ; Persuasion[64] 40 % ; Premiers Soins 45 %.



Mère Brodie

La femme la plus âgée du village, 65 ans.

FOR 8 CON 15 TAI 8 INT 10 POU 16
DEX 10 APP 10 SAN 80 EDU 4 PdV 12

Compétences : Histoire Naturelle[65] 20 % ; Médecine[66] (rebouteuse) 30 % ; Occultisme 15 % ; Persuasion[67] 25 %.

Duncan Brodie

Fils de la Mère Brodie, 25 ans.

FOR 12 CON 13 TAI 10 INT 6 POU 7
DEX 13 APP 15 SAN 35 EDU 6 PdV 12

Compétences : Discrétion 55 % ; Se Cacher 40 %.

L'Horreur

Les Gn'icht' Tyaacht sont une race d'esprits des arbres originaires des jungles d'Afrique de l'Ouest. Ils vivent en symbiose avec un grand arbre à feuilles noires appelé Nuwanda par les indigènes. Bien que ces créatures soient carnivores quand elles se manifestent hors de leurs arbres, les sorciers tribaux ont découvert qu'elles pouvaient être apprivoisées grâce à des sortilèges. A condition que, jusqu'à ce qu'elles aient atteint leur maturité, à l'âge de cinq ans environ, elles soient nourries exclusivement de chair humaine qui a été suspendue jusqu'à être complètement exsangue.

Avant leur maturité, les Gn'icht' Tyaacht sont assez actifs et très voraces, mais peuvent être contrôlés par des sortilèges sophistiqués. Une fois matures, leur appétit diminue énormément et ils passent le plus clair de leur temps endormis dans leurs arbres.

Les Gn'icht' Tyaacht ne peuvent quitter leurs arbres que durant les heures d'obscurité.

Bien qu'un simple Gn'icht' Tyaacht n'ait pas de pouvoir magique, une plantation de ces créatures (10 ou plus) est capable de lier psychiquement ses esprits et de générer des sorts limités. La plantation est consciente de tout ce qui se produit en son sein et jusqu'à une distance d'environ 9 mètres de son périmètre. De plus, la plantation est capable de jeter un puissant sort de sommeil. Les personnes présentes dans la plantation lorsque le sort est lancé doivent résister deux fois à l'envie de tomber de sommeil : elles jettent 1D20+10 et doivent obtenir un score inférieur ou égal à leur POU pour résister.

Il est tabou pour les Gn'icht' Tyaacht d'attaquer quelqu'un dans une plantation, sauf si cette personne brise les règles de l'hospitalité en attaquant l'un d'eux en premier. Cette information n'était pas connue d'Alex MacMorn.

Certaines tribus africaines – dont les Ikambi, auxquels MacMorn rendit visite – sont connues pour adorer les Gn'icht' Tyaacht. Ce sont leurs sorciers qui ont développé les techniques de contrôle de ces créatures. Ces tribus furent gravement décimées par les trafiquants d'esclaves et il se peut que le savoir dont elles étaient les gardiennes soit désormais perdu pour l'Humanité.

Les Gn'icht' Tyaacht n'adorent aucune divinité du Mythe, mais furent jadis asservis par Cthugha, lorsque celui-ci fut appelé sur Terre par un magicien trop ambitieux de la cité africaine de T'gaorl depuis longtemps perdue. Les Gn'icht' Tyaacht furent impuissants contre les Vampires de Feu et nourrissent une haine séculaire pour Cthugha et tous ses alliés.

Caractéristiques		Moyenne
FOR	2D6+10	17
CON	3D6+12	22-23
TAI	2D6+14	21
INT	2D6-2	5
POU	2D6	7
DEX	3D6+5	15-16

Points de Vie 22
Déplacement 12

Armes	Attaque	Dommages
Griffe	40%	2D6+4

Le Gn'icht' Tyaacht peut utiliser ses deux pattes griffues en même temps.

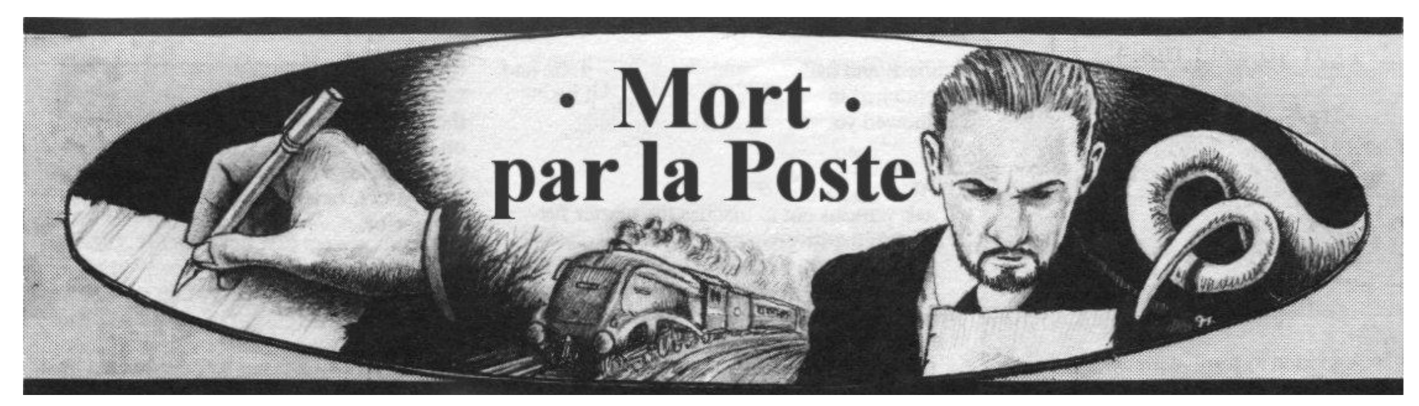
Armure : *Les Gn'icht' Tyaacht sont capables de changer la texture de leur peau, de presque intangible, lorsqu'ils entrent dans leurs arbres, jusqu'à une forme épaisse ayant la consistance du bois pour le combat. Cette dernière leur procure 5 points d'armure. Ils adoptent toujours leur peau épaisse pour quitter un couvert et ainsi ne peuvent être pris sans armure que s'ils sont surpris en quittant ou en réintégrant leur arbre ou quand ils sont cachés.*

Sorts : *Aucun. Voir ci-dessus pour les sorts d'une plantation.*

Santé Mentale : *quiconque voit un seul Gn'icht' Tyaacht doit faire un jet de Santé Mentale et perd 1D6 en cas d'échec. Voir un Gn'icht' Tyaacht émerger de son arbre inflige un plus grand traumatisme : 1D10 si le jet est raté, 1 s'il est réussi.*

Les Gn'icht' Tyaacht ont la même aptitude à la furtivité et au pistage que les autres chasseurs de la jungle tels les léopards.





Introduction

Mort par la Poste n'est pas un scénario classique. Il y a très peu d'indices à découvrir et la plupart peuvent être rassemblés très rapidement et très facilement. Cependant, les investigateurs vont bientôt découvrir la différence qui existe entre savoir ce qui se trame et être en mesure d'intervenir dans le cours des événements. La fin du scénario nécessitera de la préparation ou de l'improvisation de la part du Gardien. Il pourra en toute liberté modifier le nombre et la nature des rencontres s'il en éprouve le besoin.

L'intrigue relate les tentatives d'un sorcier fou pour assassiner diverses personnalités responsables de son internement dans un asile. Pour parvenir à ses fins, il envoie à chacune d'elles une malédiction par l'intermédiaire de la poste. Une fois que les joueurs auront compris le mode opératoire, ils devront découvrir les futures victimes, les convaincre qu'elles sont en danger et, si tout va bien, les sauver. L'aventure se déroule au début des années 20.

Le scénario a été conçu de manière à utiliser nombre d'informations fournies dans ce supplément et offrira aux investigateurs un long périple dans les îles britanniques. Il sera également une bonne introduction à la vie sociale britannique des années 20 et fournira aux investigateurs un ou deux contacts utiles.

Introduction pour les Joueurs

Les joueurs peuvent être introduits dans l'aventure par l'entremise de George Edmundson, un collectionneur bien connu de matériel occulte. Edmundson ne pratique pas lui-même l'occultisme, il est en fait assez sceptique sur les prétentions de la plupart des sorciers, mais il s'intéresse au sujet avec passion et détient une considérable collection de livres, de manuscrits et d'objets de culte.

Le Gardien devra inventer et présenter une relation entre Edmundson et l'un des investigateurs. Si l'un d'entre eux est un occultiste célèbre ou un vieil historien, il n'y a aucun problème : il suffira qu'Edmundson choisisse de consulter ce personnage. Cependant si aucun des investigateurs n'est suffisamment éminent, il faudra invoquer une autre relation. Peut-être Edmundson est-il un vieil ami et condisciple d'un des investigateurs ? Ou le Gardien pourrait l'introduire dans un scénario antérieur lorsque les investigateurs cherchent à consulter une bibliothèque occulte.

Quelle que soit cette relation, le scénario commence quand un des investigateurs reçoit une lettre d'Edmundson sollicitant un rendez-vous. Le personnage visé sera invité à dîner à la demeure d'Edmundson (une construction de style géorgien dans le quartier de Marylebone à Londres) et la lettre ajoutera qu'Edmundson désire discuter d'une "affaire d'ordre occulte et historique". Si l'investigateur est bien connu d'Edmundson, il sera également invité à amener "tout ami érudit susceptible d'apporter son concours", sinon, il devra venir seul. Edmundson conclut sa lettre en demandant que "l'affaire soit traitée avec la plus grande discrétion et ne soit pas révélée à quiconque n'a pas votre entière confiance".

Arrivés chez Edmundson, le ou les investigateurs se verront servir un somptueux repas (Edmundson est assez riche et a plusieurs domestiques). Au cours du repas, le maître de maison animera une conversation polie sur le bien-être de son ou ses invités et sur tout sujet occulte ayant pu récemment défrayer la chronique – peut-être le dernier scandale d'Aleister Crowley ou de récentes découvertes en Egypte. Si le ou les investigateurs comptent des Gentlemen, ils ne devraient pas en être surpris : ils sauront que leur hôte ne commencera pas à discuter d'affaires sérieuses avant que le porto ne soit servi au salon, après le repas.

Quand Edmundson révèle enfin pourquoi il a sollicité cette rencontre, il exhibe un fragment de papyrus et le montre à son ou ses invités.

"J'ai reçu ceci", dit-il, "d'un ami qui connaît ma prédilection pour l'occultisme. Il me l'a transmis de bonne foi, en disant qu'il n'a pas de certitude sur son authenticité, mais en le proposant malgré tout à la vente. Après l'avoir moi-même examiné, j'avoue lui porter un intérêt considérable. Il semblerait, comme vous pouvez le voir, qu'il s'agisse d'une sorte de formule magique, ayant quelques analogies avec des articles de la Collection d'Anastasy du Musée des Antiquités de Leyde, et donc datant vraisemblablement du deuxième siècle après JC."

"Cependant, après un examen approfondi, et après comparaison avec un papyrus similaire de ma propre collection, j'ai commencé à avoir des doutes quant à son authenticité. Le papyrus ne semble pas avoir subi le passage du temps, comme on pourrait s'y attendre, et le style des hiéroglyphes n'est pas tout à fait en accord avec la calligraphie de l'époque. En bref, je crains que ce ne soit une subtile contrefaçon conçue pour escroquer des collectionneurs tels que moi. Comme je l'ai déjà dit, je suis convaincu de la bonne foi de mon ami dans cette affaire – il dispose de divers moyens qui lui auraient permis d'acquérir un tel objet en toute innocence – mais si un criminel sans scrupules met de tels faux en circulation, je suis assurément désireux d'attraper ce faussaire et de lui donner une leçon. De même, si l'objet est authentique, je serais intéressé d'avoir votre opinion quant à sa valeur."

Comme l'a dit Edmundson, l'objet en question semble en effet être un papyrus du 2ème siècle après JC. La matière et le style général sont conformes à ce qu'on attendrait, mais un jet d'Archéologie réussi confirmera ses soupçons. Un jet de Chimie corroborera également les doutes sur l'âge du papyrus. L'objet est un faux, mais un faux très subtil.

Un jet de Mythe réussi apportera des informations plus intéressantes. Bien que de facture moderne, le papyrus peut difficilement être considéré comme un faux. Il contient un authentique sortilège et a une finalité évidente et meurtrière. Le papyrus est en fait un *objet-cible* pour une Horreur Chasseresse. Quiconque se trouve en possession du papyrus (ou l'a touché en dernier) quand le monstre apparaît sera dévoré par l'Horreur Chasseresse. Malheureusement, il n'est pas possible de déduire précisément du papyrus quand la créature arrivera (mais un jet de Mythe réussi révélera aux investigateurs qu'elle apparaîtra sûrement de nuit).

Edmundson, quelque peu sceptique sur l'efficacité de la magie, ne sera au début pas très impressionné par les avertissements que son ou ses invités pourraient lui prodiguer. Il ne sera pas non plus disposé à révéler le nom de sa source. En collectionneur typique, il est inquiet à l'idée qu'un rival entende parler de l'objet et se présente avec une offre plus élevée que celle qu'il a faite. Il faudra réussir un jet de Persuasion[10] ou de Prestance[68] (jet sous APPx5) pour le convaincre qu'il est en danger.

Si les invités d'Edmundson ne parviennent pas à découvrir la vérité sur le papyrus, ou ne réussissent pas à le convaincre du danger qu'il encourt, l'affaire devra en rester là jusqu'au jour suivant, auquel cas il faudra consulter la section *Mort d'Edmundson*. Autrement, rendez-vous directement à la section *L'Intrigue s'épaissit* pour savoir ce qu'Edmundson peut leur révéler sur son ami, puis consultez *Combattre l'Horreur* pour faire passer la nuit à Edmundson et aux investigateurs…

La Mort d'Edmundson

N'ayant pu apporter de solution aux problèmes d'Edmundson, les investigateurs n'ont plus qu'à lui souhaiter une bonne nuit. Ce sera la dernière fois qu'ils le verront vivant. S'ils essayent de le contacter le lendemain matin, ils auront avec Wilkins le maître d'hôtel, la conversation reprise ci-après. Sinon, ils entendront parler des événements de la nuit pour la première fois lorsque l'inspecteur Carlton viendra les interroger, ce qu'il essaiera de faire à partir de midi.

Wilkins se confondra en excuses et paraîtra manifestement bouleversé (un état fort inhabituel pour un maître d'hôtel : ils sont formés pour rester impassibles). "Je suis terriblement désolé, sir, mais j'ai peur qu'il soit tout à fait impossible que vous voyiez mon maître. Voyez-vous, une chose absolument terrible s'est produite ici la nuit passée. Je crains d'avoir dormi malgré toute l'agitation, car j'ai le sommeil plutôt lourd, voyez-vous, mais j'ai été réveillé à 2 heures par Varley, le chauffeur, qui disait que son épouse et lui avaient entendu de terribles hurlements dans les appartements de notre maître".

"*Well*, comme ils insistaient, je suis allé voir par moi-même et, n'entendant aucun bruit et n'ayant reçu aucune réponse à mes appels, j'ai ouvert la porte. Vous pouvez imaginer ma détresse, sir, si je vous dis que j'ai trouvé mon maître gisant là, mort. Son corps déchiqueté portait des traces de griffures et plusieurs de ses organes internes étaient dispersés à travers la chambre. Cette vision m'a retourné l'estomac, sir, je dois le dire. La police est là à présent, elle pense qu'il a dû être victime d'un animal de quelque sorte. Une fenêtre de la chambre à coucher a été forcée et ils supposent qu'il est entré par là, bien qu'il ait dû escalader le mur ou savoir voler. Et il y a quelque chose d'étrange, sir. Bien que mon maître ait été retrouvé avec ses vêtements de nuit, et qu'il s'était de toute évidence couché, il serrait dans sa main le parchemin qu'il vous a montré la nuit dernière."



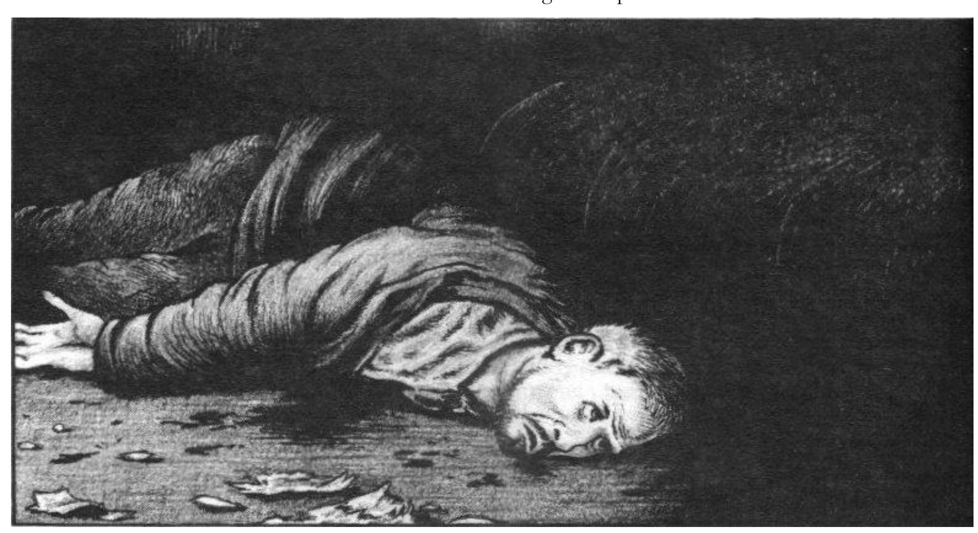
A cet instant, un agent de police interviendra et demandera à Wilkins de ne pas discuter davantage de l'affaire. Si les investigateurs sont sur le pas de la porte, ils seront invités à entrer pour parler à l'inspecteur Carlton. S'ils sont au téléphone, l'agent de police leur demandera leurs noms et adresses et les priera de bien vouloir se mettre à la disposition de l'inspecteur Carlton dans l'après-midi.

persistera jusqu'à que les investigateurs fassent une action suspecte, auquel cas ils devront refaire un jet pour voir si Carlton croit toujours à leurs explications.

Enfin, comme le papyrus semble avoir un lien étroit avec l'assassinat, Carlton insistera pour le conserver comme pièce à conviction et ne permettra plus aux investigateurs de l'examiner. Il agira de la même façon avec tout nouveau papyrus. Il changera d'avis uniquement si a) il est convaincu d'une menace occulte et ne suspecte pas les investigateurs, ou b) il en reçoit l'ordre par un supérieur.

L'Intrigue s'épaissit

Le papyrus a été remis à Edmundson par James Richardson, un célèbre journaliste d'investigation du *Daily Clarion*. Les investigateurs peuvent avoir obtenu son nom



Une Entrevue avec l'Inspecteur Carlton

Si Edmundson était sceptique sur l'efficacité de la magie, l'inspecteur Carlton y est carrément réfractaire. Il est tout à fait certain qu'il existe une explication rationnelle à cet assassinat, bien qu'il soit un peu désorienté pour le moment. C'est pourquoi, alors qu'il interroge minutieusement les investigateurs sur les événements de la nuit précédente et que son adjoint prend de copieuses notes, il sera totalement imperméable à leurs craintes. Laissez les investigateurs faire des jets de Persuasion[69] s'ils le souhaitent, mais pour l'instant appliquez leur un modificateur de -100 %. Carlton se laissera de plus en plus facilement convaincre à mesure que le scénario progressera (voir la section *L'Enquête de la Police*).

S'ils n'ont pas de bons alibis, les investigateurs risquent de devenir les principaux suspects. Ils peuvent utiliser Baratin ou leur Prestance[70] pour se tirer des pattes de la police, mais Carlton se rendra vite compte qu'il a été dupé et reviendra à la charge. Seule la Persuasion[10] le déroutera pendant une longue période. Si un jet de Persuasion leur évite l'arrestation, cette situation

par Edmundson, sinon ils devront tirer les vers du nez à Wilkins lorsque la police sera partie. S'ils échouent, Richardson lui-même, en apprenant le décès, commencera à enquêter et – après avoir parlé à Wilkins – se mettra à la recherche des investigateurs. Dans cette hypothèse, il n'avouera pas son implication dans l'affaire, à moins d'être convaincu par un jet de Persuasion[69] de la menace surnaturelle.

Richardson a reçu anonymement le papyrus par la poste. Il supposait que c'était une sorte de canular, mais l'a proposé à Edmundson juste au cas où. Si Edmundson est mort, il sera très choqué et se sentira obligé par sens du devoir de tout tenter pour démasquer le coupable. En outre, il voudra mener sa propre enquête plutôt que de s'en remettre à la police. Les investigateurs vont découvrir qu'avoir pour allié l'un des plus grands journalistes d'investigation du pays peut se révéler très utile.

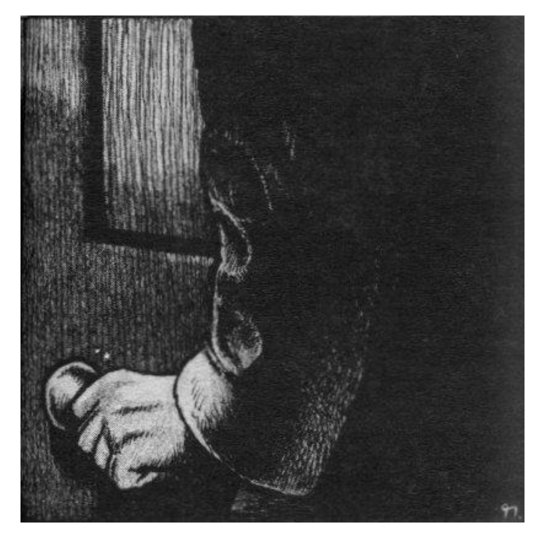
Notez cependant que la réputation de Richardson sera connue des investigateurs. Le Gardien devrait préciser à tous les personnages du groupe de la classe supérieure que Richardson est célèbre pour ses révélations scandaleuses, et qu'il y a un risque qu'il écrive un papier à sensation sur eux et leur obsession pour

l'occultisme. Il serait assez dans leur nature de refuser d'avoir affaire avec lui.

Richardson peut être contacté par l'intermédiaire des bureaux du *Clarion* ou en traînant dans les pubs du côté de Fleet Street. Il a une maison à Kingston-on-Thames dans le Surrey, mais il ne répond pas au téléphone et n'est presque jamais chez lui.

Un Suspect Possible

Au début, Richardson n'aura aucune idée de l'identité de l'expéditeur du papyrus. Dans sa profession un homme se fait beaucoup d'ennemis, plusieurs ont déjà menacé de le tuer. Permettez à chacun des investigateurs de faire un jet d'Idée. Si aucun ne le réussit, Richardson réussira le sien. Le résultat permet à quelqu'un de se rappeler un bref entrefilet dans la presse datant de deux semaines.



Cette information concernait la libération d'un patient de l'Institut Grey Fell pour criminels déséquilibrés, dans le Northumberland. L'homme en question est un certain Dr Randolph Briggs, qui avait été reconnu coupable de faute professionnelle grave par le Conseil de l'Ordre des Médecins (BMA[71]), juste avant le déclenchement de la Grande Guerre. La procédure faisait suite à la découverte de ses objectifs par Richardson (qui s'était fait passer pour un patient) et à leur publication dans le *Clarion*.

Pendant le déroulement de la procédure, certains anciens patients de Briggs ont témoigné auprès de la police et plus tard Briggs a été arrêté pour tentative de meurtre. Lors de son jugement, il a été reconnu fou et envoyé à Grey Fell. Richardson se rappelle que Briggs avait déliré au sujet d'une "nouvelle médecine" qu'il avait découverte et qui avait le pouvoir de traiter n'importe quelle maladie et même de ressusciter les morts. Si aucune dame susceptible d'être choquée n'est présente, il ajoutera que les méthodes de Briggs consistaient à planter d'énormes aiguilles dans ses patients et à leur faire boire des mixtures faites à partir de leur propre sang et de produits chimiques extraits d'obscurs champignons et insectes sud-américains. Pour autant que Richardson le sache, Briggs n'a jamais trempé dans la magie, mais il avait à coup sûr des idées bien étranges.

Ce qui est sûr, cependant, c'est que pendant son procès Briggs avait juré qu'il se vengerait de Richardson, de Lord Elwood (le propriétaire du *Clarion*) et des membres du Conseil de l'Ordre des Médecins qui faisaient partie de la commission d'enquête.

La Vérité sur le Dr Briggs

En réalité, Briggs trempait dans la magie, quoique certaines de ses pratiques médicales, l'acupuncture par exemple, soient tout à fait authentiques, même si elles pouvaient paraître quelque peu bizarres dans la Grande-Bretagne des années 20. Il avait été en relation avec Nyarlathotep pendant un certain temps, perdant graduellement pied avec la réalité. Par la suite, alors qu'il était devenu complètement fou, ses patients ont commencé à s'inquiéter et Richardson est intervenu. Durant la longue enquête qui a suivi jusqu'au jugement, il s'est ressaisi : en arrivant à Grey Fell, il avait quasiment recouvré ses esprits. Cependant, au lieu de prouver sa guérison pour essayer de se faire libérer, il a utilisé le temps passé à l'asile à compléter ses recherches et à préparer sa vengeance.

Grâce à sa qualité de gentleman, à sa richesse personnelle et à sa bonne conduite, Briggs a été très bien traité à Grey Fell. Il avait sa propre suite, qu'il était autorisé à meubler selon ses désirs. Il était même parvenu à faire passer en douce ses livres d'occultisme, camouflés en ouvrages de médecine. Il a eu tout le temps nécessaire et la possibilité de reprendre contact avec Nyarlathotep et d'approfondir ses connaissances. Quand le moment fut venu, convaincre le directeur de Grey Fell de le relâcher fut une simple formalité.

Briggs est à présent retourné à la maison de Wimbledon dans laquelle il avait l'habitude d'effectuer ses expériences. La louant sous le pseudonyme de Hobbs, il a installé dans la cave un temple démonologique complet et a créé les papyrus dont il avait besoin. Cependant, au cas où quelqu'un devinerait ce qu'il mijote, il a aujourd'hui mis tous ses livres occultes en lieu sûr et voyage à travers le pays, postant les papyrus à ses victimes en cours de route.

Le Mystérieux Mr Phelps

Lors de ses voyages Briggs est accompagné par son valet, Phelps. C'est lui qui était chargé de fournir à Briggs son matériel occulte pendant son séjour à Grey Fell et il est tout à fait au courant des manigances de son patron. Il est également complètement fou (la conséquence de sa présence lors du premier contact entre Briggs et Nyarlathotep), il a contracté une forme particulièrement insidieuse de paranoïa qui lui permet la plupart du temps de passer pour sain d'esprit.

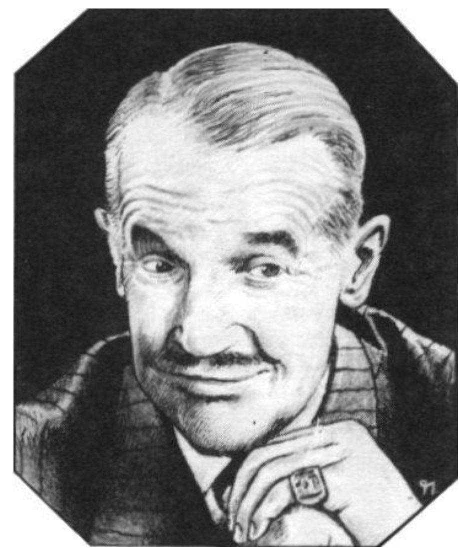


Phelps est convaincu que tout le monde et toutes choses, Briggs notamment, en ont après lui et – comme souvent rien n'est décelable dans leur comportement – il est certain qu'ils trament un complot particulièrement subtil et mystérieux. Phelps les trompe donc en feignant d'entrer dans leur jeu, mais il élabore en permanence ses propres contre-mesures secrètes. Son objectif principal est de provoquer autant de morts que possible, mais en manœuvrant les gens dans le but de les faire s'entre-tuer plutôt qu'en le faisant lui-même. Le seul signe extérieur de démence de Phelps est son attitude très sournoise, provoquée par son extrême méfiance envers tout le monde. Ce comportement fait qu'on ne l'oublie pas, ce qui ne fait rien pour apaiser ses craintes que les gens en ont après lui.

Enquêter sur Briggs

Des copies des articles de presse sur les activités de Briggs sont assez facilement accessibles, en particulier si Richardson collabore avec les investigateurs. Ils fourniront quelques informations potentiellement utiles. D'abord, il y aura des photographies de l'accusé. Malheureusement, elles ne sont plus d'actualité, car Briggs a considérablement vieilli pendant son séjour à Grey Fell, il s'est laissé poussé la barbe et porte des lunettes : il ne ressemble plus à l'homme des photographies. En outre, les investigateurs découvriront l'adresse de son ancien cabinet (une grande maison à Wimbledon au sud de Londres) et la liste des personnes dont il pourrait souhaiter la mort. En plus de Richardson et de Lord Elwood, Briggs a fait le serment de se venger des cinq principaux membres de la BMA : sir Arthur Railton, le Dr Howard Colnbury, le professeur Henry Masters, le Dr Albert Winterton et le Dr Hamilton Lund.

En se rendant à la maison de Wimbledon, les investigateurs la trouveront apparemment inoccupée, cependant en jetant un œil par la fenêtre ils se rendront compte qu'elle est bien entretenue. Ils peuvent s'y introduire, dans ce cas ils trouveront le temple démonologique dans la cave, mais s'ils ne se montrent pas prudents (par



exemple en s'y introduisant de nuit ou en utilisant Se Cacher et Discrétion) un voisin les repérera et appellera la police.

En parlant aux voisins, les investigateurs peuvent découvrir que la maison est restée inoccupée durant plusieurs années, mais a été régulièrement entretenue par Phelps (ils obtiendront alors une description du domestique). En outre, ils découvriront que la maison a été récemment vendue à une agence immobilière, Heggarty & Frogmorton, et qu'elle est maintenant louée à quelqu'un qu'aucun des voisins n'a rencontré et qui a jusqu'ici grossièrement ignoré toutes les invitations à prendre le thé. Les voisins en sont très contrariés et disent que le Dr Briggs a été fou de vendre à une agence spécialisée dans la location.

Messieurs Heggarty et Frogmorton sont très discrets sur les affaires de leurs clients. Cependant, un jet de Baratin réussi les persuadera de donner un renseignement. De même qu'un un jet de Crédit réussi si les investigateurs disent qu'ils sont intéressés par l'achat de la maison pour une somme légèrement supérieure à sa valeur réelle. Le renseignement qu'ils peuvent fournir est le suivant :



Il y a environ 4 mois, Briggs leur a écrit de Grey Fell en disant qu'il souhaitait vendre la propriété meublée. Ils ont sauté sur l'occasion, et – presque en même temps que paraissait l'annonce – ils ont reçu une proposition de Mr Hobbs. C'était il y a environ un mois et Hobbs a payé 3 mois de loyer d'avance, bien qu'il ait seulement emménagé il y a une semaine. L'argent a été remis par un domestique, un drôle de type sournois au regard fuyant, qui a emporté la clef. Ni lui ni Hobbs n'ont été revus depuis. Les autres contacts avec Hobbs se sont effectués via une boîte postale de Londres, et les relations avec Briggs par l'intermédiaire de son notaire qui gérait ses affaires pendant qu'il était à Grey Fell.

Comme il est indiqué plus haut, les investigateurs peuvent essayer de visiter la maison en se prétendant intéressés par son acquisition. S'ils réussissent leur jet de Crédit, Mr Heggarty les y accompagnera le jour suivant, sans contacter Hobbs (les agents immobiliers ont toujours un double des clefs quand ils sont les propriétaires). Lorsque le temple du sous-sol sera découvert, Heggarty sera consterné et assurera aux investigateurs qu'il n'existait pas lors de l'achat de la propriété.

La boîte postale qui servait à correspondre avec Hobbs est aujourd'hui fermée, mais le personnel se rappelle qu'un domestique sournois au regard fuyant l'avait ouverte au nom de son maître et venait relever le courrier. Le notaire, Mr Finchley de Cratchett, Finchley & Weems, est aussi discret que les agents immobiliers. S'il est Baratiné, il révélera qu'il n'a pas revu Briggs depuis qu'il a été relâché, mais ajoutera que Briggs avait demandé que 300£ de ses fonds lui soit envoyées à Grey Fell juste avant sa libération.

Une Visite à Grey Fell

Tôt ou tard, les investigateurs se rendront probablement à Grey Fell pour enquêter sur Briggs. Son directeur, le Dr Mortenson, est convaincu que Briggs était complètement sain d'esprit lors de sa libération. Il ressentira comme un affront toute suggestion des investigateurs insinuant le contraire. En utilisant avec brio leurs compétences de communication (avec un malus de 10 % s'ils ont déjà irrité le Dr Mortenson), les investigateurs apprendront l'information suivante :

Briggs s'est comporté tout à fait normalement la plupart du temps à Grey Fell. Il s'occupait en perfectionnant ses connaissances médicales, à l'aide des livres que lui apportait son domestique, Phelps. Le Dr Mortenson et son personnel n'ont pas examiné chaque livre pour s'assurer de son caractère médical.

Le Dr Mortenson pourra fournir une description récente de Briggs et de Phelps. Il ne connaît pas d'autre adresse à Phelps que celle de l'ancien cabinet de Briggs.

Si les investigateurs pensent à demander si certains codétenus auraient pu se lier d'amitié avec Briggs et pourraient leur donner des informations, Mortenson leur présentera Mr Walter Finney, le seul interné que Briggs fréquentait. Finney souffre de donquichottisme aigu : il voit les manœuvres du surnaturel partout. Bien entendu, personne ne croit un mot de ce qu'il raconte, et Briggs en a profité pour se servir de Finney comme assistant. Finney ne sait pratiquement rien de la magie, mais il a appris par cœur quelques noms. Imaginez la tête des investigateurs quand Finney parlera d'une voix monotone des Grands Anciens comme s'il s'agissait d'amis proches. S'ils essaient de convaincre le Dr Mortenson que les propos de Finney sont exacts, ils pourraient avoir à réussir des jets de compétences de communication, afin d'éviter d'être internés à Grey Fell pour le restant de leurs jours.

Les Victimes

Les personnes de la liste de victimes de Briggs sont suffisamment éminentes pour figurer dans le *Who's Who* et par conséquent peuvent être facilement retrouvées. Leurs attitudes face aux avertissements que les investigateurs leur donneront sont détaillées ci-dessous :



Lord Elwood réside actuellement dans sa maison de campagne du Warwickshire (prendre par le GWR depuis Paddington jusqu'à Stratford-on-Avon, puis emprunter un taxi). Au moment où l'Horreur Chasseresse doit lui rendre visite, il organise une réception pour ses amis de l'aristocratie. Si les investigateurs parviennent à convaincre ce noble Lord du danger qu'il encourt (il a un grand respect pour Richardson bien que la plupart de ses amis le haïssent), lui et ses invités voudront chasser la créature. Leur faire comprendre que traquer une Horreur Chasseresse n'a rien à voir avec la chasse au renard ne sera pas chose facile.

Sir Arthur Railton est aujourd'hui décédé. Cependant le *Who's Who* fait référence à sa fille, Hermionie, qui habite Chelsea. Miss Railton est un personnage typique de la "Jeunesse Dorée", doublée d'une grande consommatrice de cocaïne et d'opium. Si les investigateurs lui expliquent la nature du papyrus qu'elle est susceptible de

recevoir, elle sera enchantée : "Oh ! C'est fantastique ! Cela fera un excellent jeu pour la prochaine soirée ! Nous nous passerons cette chose à tour de rôle et celui qui l'aura quand le monstre arrivera aura perdu !". Les investigateurs devraient certainement en conclure que Mlle Railton n'a déjà plus toute sa raison.

Le **Dr Howard Colnbury** a été anobli et est entré au Parlement où il a rejoint les rangs des conservateurs. On peut en général le trouver chez lui dans sa circonscription de Petersfield dans l'Hampshire (prendre un train de la SR à Waterloo). Il est prêt à croire que Briggs est après lui, surtout si des personnes ont déjà été tuées. Cependant, toute considération occulte le laissera indifférent. Il se contentera d'insister pour que la police lui fournisse un agent pour sa protection. Si Richardson accompagne les investigateurs, Colnbury refusera catégoriquement de leur parler. En effet, il est très impliqué dans des sociétés qui ont fait de gros bénéfices pendant la guerre, et Richardson est réputé pour mener une croisade contre les profiteurs de guerre.



Le **Professeur Masters** enseigne la médecine au Balliol College à Oxford (GWR depuis Paddington). Il a largement dépassé les 60 ans et devient un peu sénile. Sa première réaction aux révélations des investigateurs est de penser que tout cela n'est qu'une plaisanterie montée par ses étudiants. Même si des policiers viennent le confirmer, il pensera qu'il s'agit d'étudiants déguisés. Le seul moyen de l'obliger à prendre l'affaire au sérieux est de le Baratiner pour qu'il téléphone aux autres médecins impliqués, et qui sont déjà convaincus, ou à leurs proches parents. Mais ce ne sera pas chose facile : le professeur se méfie tellement des gadgets outrageusement modernes comme les téléphones, que le jet de Baratin subira un malus de 10 %.

Le **Dr Winterton** est en retraite et réside à Harrogate dans le Yorkshire (LNER depuis Kings Cross avec un changement à York). Il se sent plutôt désolé pour Briggs, car il estime que son collègue n'avait rien à se reprocher et que toute l'affaire est la faute de Richardson, qui a monté l'affaire en épingle au-delà des limites du raisonnable. A l'époque, il avait plaidé en faveur de Briggs et n'avait accepté de le déclarer fou que pour éviter que cet imbécile de juge ne l'envoie en prison. Alors qu'il admet que Briggs peut en vouloir à Richardson et à quelques autres ("et c'est bien fait pour eux aussi !"), le Dr Winterton ne croira qu'il est en danger qu'à la réception d'un papyrus.

Le **Dr Lund** possède toujours son cabinet dans Harley Street à Londres. Ces derniers temps, il s'est beaucoup intéressé aux théories du Dr Freud, le psychologue autrichien. Face à un groupe de cinglés qui croient dur comme fer à l'occultisme et à des monstres débarquant d'Outre Espace, il essaiera sur-le-champ de remonter aux origines de leurs névroses. Le Dr Lund est un psychologue très compétent et il pourra être utile aux investigateurs dans l'avenir, s'il survit. Mais ils devront d'abord l'obliger à cesser d'analyser leur comportement et à écouter ce qu'ils ont à dire.

Aucune des victimes n'est disposée à accepter que les morts qui se sont déjà produites ont une explication occulte. Les investigateurs devront faire preuve de grands talents de communication pour parvenir à les convaincre. Même si elles admettent être en danger, les victimes essaieront de trouver des explications rationnelles aux morts survenues. Gardez à l'esprit que toutes les victimes appartiennent à la classe supérieure et auront au moins un domestique. Les investigateurs ne pourront donc pas leur parler, avant d'avoir convaincu l'un de leurs serviteurs de l'urgence de leur requête. Notez également que Winterton et Masters n'ont pas le téléphone, même s'ils peuvent être joints au Balliol College.

Il n'est pas nécessaire de suivre à la lettre cette liste de victimes ainsi que leurs personnalités. Comme le Gardien devra préparer ou improviser les rencontres avec les victimes, il ne doit pas hésiter à effectuer les modifications qu'il jugera utiles.

Combattre l'Horreur

La première chose à faire pour les investigateurs est de mettre les victimes de Briggs à l'abri de l'Horreur Chasseresse. S'ils ont réussi leur jet de Mythe de Cthulhu en identifiant le papyrus, ils sauront déjà que le brûler ne servirait à rien : la créature s'en prendrait à la dernière personne à l'avoir touché. Ils pourraient songer à empêcher une victime d'ouvrir son enveloppe, de sorte que l'Horreur s'en prenne à Briggs, à la place. En arriver là sera néanmoins très complexe, car la victime en question devra être convaincue de la nature occulte de la menace (surnaturelle et non pas purement matérielle).

Il est peu probable que les investigateurs disposent d'une puissance de feu suffisante pour combattre l'Horreur Chasseresse de front (et s'ils l'ont, c'est qu'ils n'ont visiblement pas compris la philosophie du jeu). Cependant, il existe plusieurs moyens de la déjouer. Tout d'abord, ils peuvent essayer de s'installer dans une pièce dont toutes les portes et fenêtres auront été

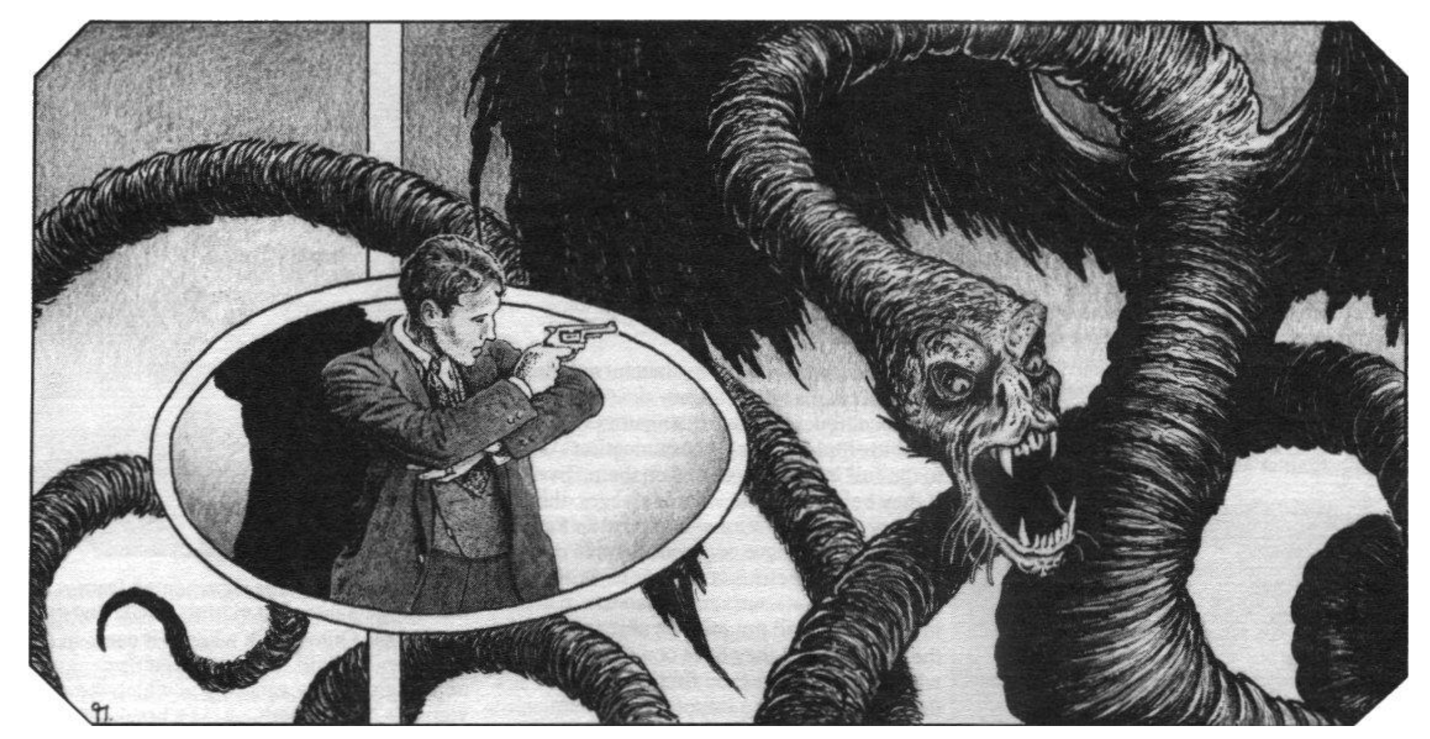


marquées du Signe des Anciens, malgré le coût important en POU. D'autre part, les Horreurs Chasseresses craignent la lumière vive – c'est pourquoi elles attaquent toujours de nuit – et si les investigateurs disposent d'assez de lumière artificielle pour simuler la lumière du jour, ils pourront repousser l'attaque de l'Horreur. Les joueurs peuvent déjà connaître ces procédés. Si les joueurs ne pensent pas d'eux-mêmes à l'une de ces solutions, un jet en Mythe de Cthulhu pourra les y aider.

Si l'Horreur Chasseresse est empêchée d'atteindre sa victime, elle battra en retraite dans les Ténèbres Extérieures dont elle est issue, de fort mauvaise humeur. Toutefois, elle volera d'abord bruyamment autour du bâtiment dans lequel la victime se cache, elle s'introduira peut-être même avec fracas dans d'autres pièces pour tâcher de l'atteindre. Finalement, elle hurlera le nom de sa victime d'une horrible voix rauque. Entendre la voix de l'Horreur Chasseresse nécessite d'effectuer un jet de Santé Mentale (0/1).

Dans un premier temps, les conditions du sort d'invocation sont telles que l'Horreur Chasseresse ne peut s'attaquer qu'à sa victime,





car elle représente le sacrifice nécessaire à l'accomplissement du sortilège. Le seul ordre que l'Horreur doit exécuter, une fois qu'elle a rempli les conditions de l'invocation, est de retourner d'où elle est venue. Briggs ne souhaite pas la voir trop traîner dans les parages. Normalement elle partira donc immédiatement, quoique de mauvaise grâce, mais elle attaquera quiconque l'aura agressée. L'Horreur ne peut pas revenir si elle est repoussée lors de sa première visite, car le sortilège d'invocation est alors dissipé.

Si tout échoue, il est toujours possible de transmettre le papyrus à un innocent de classe inférieure : un clochard ou autre. A priori, les investigateurs ne devaient pas être assez ignobles pour le suggérer eux-mêmes, mais Edmundson et sir Howard Colnbury sont bien assez lâches pour y songer.

Dépister Briggs

Briggs se rend compte que quelqu'un, quelque part, peut découvrir ce qu'il manigance et essayer de l'en empêcher. En réalité, il l'espère, car il veut terrifier ses victimes avant qu'elles meurent. Richardson a été choisi comme première victime pour s'assurer qu'il mourrait avant que toute enquête commence.

Comme Briggs doit préparer les papyrus de ses propres mains, il a pris soin de s'assurer qu'ils seront délivrés à temps. Bien que le service postal soit très fiable, il a estimé à deux jours le délai nécessaire à l'acheminement des lettres. En fait, elles arrivent toutes en un jour, donnant à chaque victime environ 40 heures entre la réception du papyrus et l'arrivée de l'Horreur Chasseresse. Briggs a également envoyé Phelps espionner les faits et gestes de chaque victime la semaine précédente, pour s'assurer d'envoyer les papyrus aux adresses correctes. Les domestiques des victimes se souviendront avoir reçu d'étranges visites ou coups de téléphone.

Afin d'éviter les poursuites, Briggs et Phelps voyagent à travers le pays et logent à l'hôtel. Un jour après chaque envoi, ils vérifient que la lettre est bien arrivée, reviennent à Londres pour se débarrasser d'éventuels poursuivants dans la métropole et enfin, choisissent immédiatement une nouvelle destination. L'ordre des envois, avec les cachets de la poste correspondant sur les enveloppes et les gares de Londres que le duo aura emprunté, est donné dans le tableau ci-dessous. Il y a deux jours entre chaque envoi (voir aussi *La Rencontre Finale*).

Victime	Cachet	Gare
Richardson	Londres	
Pr Masters	Bristol	Paddington
Dr Winterton	Chester	Euston
Lord Elwood	York	Kings Cross
Mlle Railton	Bournemouth	Waterloo
Dr Lund	Cambridge	Liverpool St
Sir Colnbury	Brighton	Victoria

Les investigateurs, s'ils parviennent à identifier le cachet de la poste assez tôt, peuvent se mettre en route pour le lieu en question dans l'espoir d'attraper Briggs. Ils devront mener quelques recherches pour découvrir dans quel hôtel il réside, demander aux gens s'ils ont vu Phelps étant la meilleure solution. Il est conseillé au Gardien de pimenter cette enquête, peut-être en organisant une poursuite à travers Londres. Mais à moins d'avoir peu de temps ou si les joueurs s'ennuient, il faudrait laisser Briggs échapper aux poursuites jusqu'à l'affrontement final.

L'Enquête de la Police

Tôt ou tard, quelqu'un est susceptible d'être dévoré, ce qui entraînera l'implication de la police. Les détails de leurs impressions initiales sur l'enquête sont donnés dans les sections *La Mort d'Edmundson* et *Une Entrevue avec l'Inspecteur Carlton*. En tant qu'officier de Scotland Yard, Carlton peut enquêter sur des meurtres dans tout le pays, quoiqu'il puisse ne pas être informé d'événements extérieurs à Londres, à moins qu'il soit en contact avec la victime. Même ainsi, il peut éprouver quelques difficultés à obtenir la collaboration des forces de police locales.

Ainsi qu'il l'a été dit, Carlton n'est pas du tout disposé à croire à une explication surnaturelle et toute tentative de le convaincre subit un modificateur de -100 %. Sa théorie initiale est que les victimes ont été mordues à mort par un animal ; si un investigateur compétent en Histoire Naturelle[72] parvient à examiner le corps, il peut attester (après avoir réussi son jet de compétence) que les blessures n'ont pas été provoquées par un animal connu par l'homme. Ceci ramènera le modificateur de cynisme de Carlton à -80 %. Chaque assassinat après le premier réduira encore le modificateur de 20 %.

Si Carlton est persuadé que la théorie d'un animal n'est pas soutenable, son explication suivante sera que les assassinats sont l'œuvre d'un quelconque cultiste étranger qui se déguise en animal et essaie de faire croire que ses massacres sont commis par un animal. Briggs a voyagé en Afrique et en Chine au début de ses recherches, ce qui rend cette explication plausible.

Dès que plus d'un assassinat a été commis ou si l'un des investigateurs a convaincu Carlton de l'intervention de Briggs, il prendra cette piste très au sérieux et préviendra toutes les victimes. Toutes les enveloppes portent l'écriture de Briggs, ce qui lui apportera la preuve nécessaire. Cependant, comme il ne croit pas à une explication surnaturelle, il ne prendra aucune des

mesures nécessaires pour déjouer l'Horreur Chasseresse. Des agents de police seront assignés à la surveillance des victimes, mais ils ne seront pas très efficaces (ils ne seront même pas armés).

Comme Carlton considérera le papyrus comme une pièce à conviction, l'Horreur Chasseresse pourra parfois s'attaquer au malchanceux agent de police qui l'aura touché en dernier. D'autres fois, la police manipulera seulement l'enveloppe. Le Gardien devra faire en sorte que les investigateurs ne sachent pas qui a touché pour la dernière fois chaque papyrus, à moins qu'ils s'arrangent pour ne pas les perdre de vue.

La manière selon laquelle Carlton et ses hommes sont utilisés est laissée à la discrétion du Gardien. Si les investigateurs ont beaucoup de problèmes, la police peut alors les aider. D'un autre côté, s'ils semblent rester en retrait et laisser la police effectuer tout le travail pour eux, Carlton fera alors de l'obstruction et essaiera de tenir ces "cinglés" à l'écart de l'enquête.

La Rencontre Finale

Bien que Briggs ait assez prudemment dressé ses plans, ils sont loin d'être parfaits. En particulier, il a compté sans Phelps. L'homme était chargé de poster les papyrus. Quand vient le temps d'envoyer le dernier à sir Howard Colnbury, Phelps brûle l'enveloppe et envoie à la place une courte note disant simplement "Royal Stewart Hotel, Edimbourg". C'est là que Briggs et lui se rendent en quittant Brighton. Il poste également la note avec un jour de retard.

Les investigateurs devraient s'en rendre compte assez rapidement, bien qu'ils puissent être déroutés par l'écriture différente et le fait qu'il y ait un jour de retard. Le Gardien peut leur autoriser des jets d'Idée ou au besoin utiliser Richardson. En supposant que tout se passe bien, ils devraient arriver à Edimbourg tard dans la soirée. Briggs n'est pas dans sa chambre : il est allé au restaurant pour fêter l'accomplissement de sa vengeance. Le Gardien devrait préparer une poursuite en ville, s'achevant par la capture de Briggs, juste à temps pour que les investigateurs et lui aient le temps de comprendre ce qui s'est passé, avant que l'Horreur Chasseresse ne fonde sur lui.

Phelps a totalement disparu. Il est laissé à l'imagination de chaque Gardien de décider comment les investigateurs et lui se rencontreront ultérieurement. N'oubliez pas qu'il sait où les livres de Briggs ont été cachés et qu'il pourra les récupérer pour son usage personnel.

Plans

Comme il n'y a aucune exploration, sauf peut-être le cambriolage de la maison de Briggs, le Gardien devrait être en mesure de jouer sans plan. Si les joueurs réclament le plan d'une maison qu'ils essaient de protéger, le Gardien peut s'inspirer de lieux qu'il connaît, emprunter un plan dans un autre scénario de *L'Appel de Cthulhu* ou utiliser les plans de *Halls of Horror*.[73]

Caractéristiques des PNJs

Seules les compétences avec des valeurs inhabituelles sont indiquées. Sinon tous les personnages ont des compétences au niveau de base habituel.

George Edmundson

Collectionneur spécialisé dans l'occultisme.

FOR 3 CON 11 TAI 15 INT 15 POU 11
DEX 11 APP 11 SAN 55 EDU 20 PdV 13
38 ans

Compétences : Anthropologie 20 % ; Archéologie 30 % ; Bibliothèque 30 % ; Crédit 50 % ; Egyptien 60 % ; Grec 40 % ; Hébreu 30 % ; Histoire 35 % ; Latin 45 % ; Occultisme 65 % ; Persuasion[10] 45 %.



Wilkins

Maître d'hôtel de George Edmundson.

FOR 11 CON 8 TAI 11 INT 13 POU 13
DEX 6 APP 11 SAN 65 EDU 9 PdV 10
45 ans

Compétences : Comptabilité 30 % ; Français 60 % ; Persuasion[10] 45 % ; Premiers Soins 25 % ; Psychologie 20 % ; Trouver Objet Caché 30 %.



James Richardson

Journaliste d'investigation au Daily Clarion.

FOR 11 CON 10 TAI 13 INT 15 POU 10
DEX 13 APP 13 SAN 50 EDU 13 PdV 12
29 ans

Compétences : Anglais 85 % ; Allemand 25 % ; Baratin 65 % ; Bibliothèque 65 % ; Conduire Automobile 40 % ; Coup de Poing 60 % ; Crédit 45 % ; Ecouter 60 % ; Français 30 % ; Persuasion[74] 35 % ; Psychologie 35 % ; Se Cacher 25 %.

Equipement : Revolver cal .38, voiture, appareil photo.



Inspecteur Carlton

Officier supérieur du CID (Département d'Investigation Criminelle) de Scotland Yard.

FOR 10 CON 10 TAI 12 INT 15 POU 12
DEX 4 APP 8 SAN 60 EDU 19 PdV 11
47 ans



Compétences : Anthropologie 30 % ; Baratin 40 % ; Chimie 25 % ; Conduire Automobile 45 % ; Ecouter 25 % ; Matraque (attaque) 45 % ; Matraque (parade) 50 % ; Persuasion[75] 75 % ; Premiers Soins 20 % ; Psychologie 65 % ; Suivre une piste 20 % ; Trouver Objet Caché 45 %.

Equipement : voiture.



Agent de police type

Peut être un enquêteur en civil du CID (Département d'Investigation Criminelle) ou un policier en uniforme.

FOR 13 CON 15 TAI 15 INT 12 POU 11
DEX 10 APP 10 SAN 55 EDU 8 PdV 15

Compétences : Matraque (attaque) 40 % ; Matraque (parade) 45 % ; Persuasion[10] 30 % ; Premiers Soins 25 % ; Psychologie 20 % ; Trouver Objet Caché 30 %.

Equipement : Bâton de police.



Professeur Henry Masters

Professeur de médecine au Balliol College d'Oxford. Ancien membre directeur du Conseil de l'Ordre des Médecins.

FOR 5 CON 6 TAI 9 INT 17 POU 4
DEX 17 APP 13 SAN 20 EDU 25 PdV 8
64 ans

Compétences : Anthropologie 35 % ; Bibliothèque 70 % ; Médecine[76] 90 % ; Persuasion[77] 65 % ; Pharmacologie 45 % ; Premiers Soins 65 %.



Dr Albert Winterton

Médecin en retraite. Ancien membre directeur du Conseil de l'Ordre des Médecins.

FOR 8 CON 7 TAI 7 INT 16 POU 12
DEX 9 APP 12 SAN 60 EDU 22 PdV 7
68 ans

Compétences : Anthropologie 20 % ; Médecine[78] 80 % ; Persuasion[79] 40 % ; Pharmacologie 70 % ; Premiers Soins 70 %.



Hermionie Railton

Hôtesse de société. Toxicomane.

FOR 9 CON 11 TAI 5 INT 10 POU 5
DEX 10 APP 13 SAN 7 EDU 12 PdV 8
22 ans

Compétences : Baratin 40 % ; Chanter 40 % ; Crédit 75 % ; Français 60 %.



Dr Hamilton Lund

Psychanalyste. Membre directeur du Conseil de l'Ordre des Médecins.

FOR 6 CON 14 TAI 10 INT 18 POU 13
DEX 13 APP 5 SAN 65 EDU 21 PdV 12
52 ans

Compétences : Anthropologie 45 % ; Ecouter 40 % ; Médecine[80] 65 % ; Persuasion[81] 60 % ; Pharmacologie 25 % ; Premiers Soins 30 % ; Psychanalyse 70 % ; Psychologie 65 %.



Sir Howard Colnbury, Parlementaire

Parlementaire conservateur. Ex médecin et membre directeur du Conseil de l'Ordre des Médecins.

FOR 13 CON 14 TAI 5 INT 16 POU 13
DEX 6 APP 15 SAN 65 EDU 23 PdV 10
58 ans

Compétences : Baratin 75 % ; Comptabilité 35 % ; Conduire Automobile 50 % ; Crédit 60 % ; Droit 40 % ; Marchandage 40 % ; Médecine[82] 65 % ; Persuasion[83] 75 % ; Premiers Soins 45 % ; Psychologie 40 %.



Lord Elwood

Propriétaire du *Daily Clarion*.

FOR 11 CON 7 TAI 14 INT 9 POU 16
DEX 15 APP 11 SAN 80 EDU 11 PdV 11
49 ans

Compétences : Comptabilité 50 % ; Conduire Automobile 70 % ; Crédit 80 % ; Droit 40 % ; Escrime (attaque) 45 % ; Escrime (parade) 60 % ; Fusil 40 % ; Fusil de Chasse 60 % ; Français 70 % ; Monter à Cheval 80 % ; Persuasion[84] 45 %.

Equipement : Revolver cal .45, fusil calibre .22, fusil de chasse calibre 20, Rolls-Royce, cheval, sabre de cavalerie.



Dr Randolph Briggs

Ancien médecin. Adorateur de Nyarlathotep.

FOR 10 CON 13 TAI 6 INT 11 POU 10
DEX 7 APP 8 SAN 8 EDU 18 PdV 10
57 ans

Compétences : Anthropologie 40 % ; Arabe 35 % ; Baratin 60 % ; Chinois 40 % ; Conduire Automobile 40 % ; Egyptien 55 % ; Marchandage 40 % ; Médecine[85] 55 % ; Mythe Cthulhu 50 % ; Occultisme 65 % ; Pharmacologie 60 % ; Psychologie 30 % ; Se Cacher 70 %.

Informations Complémentaires

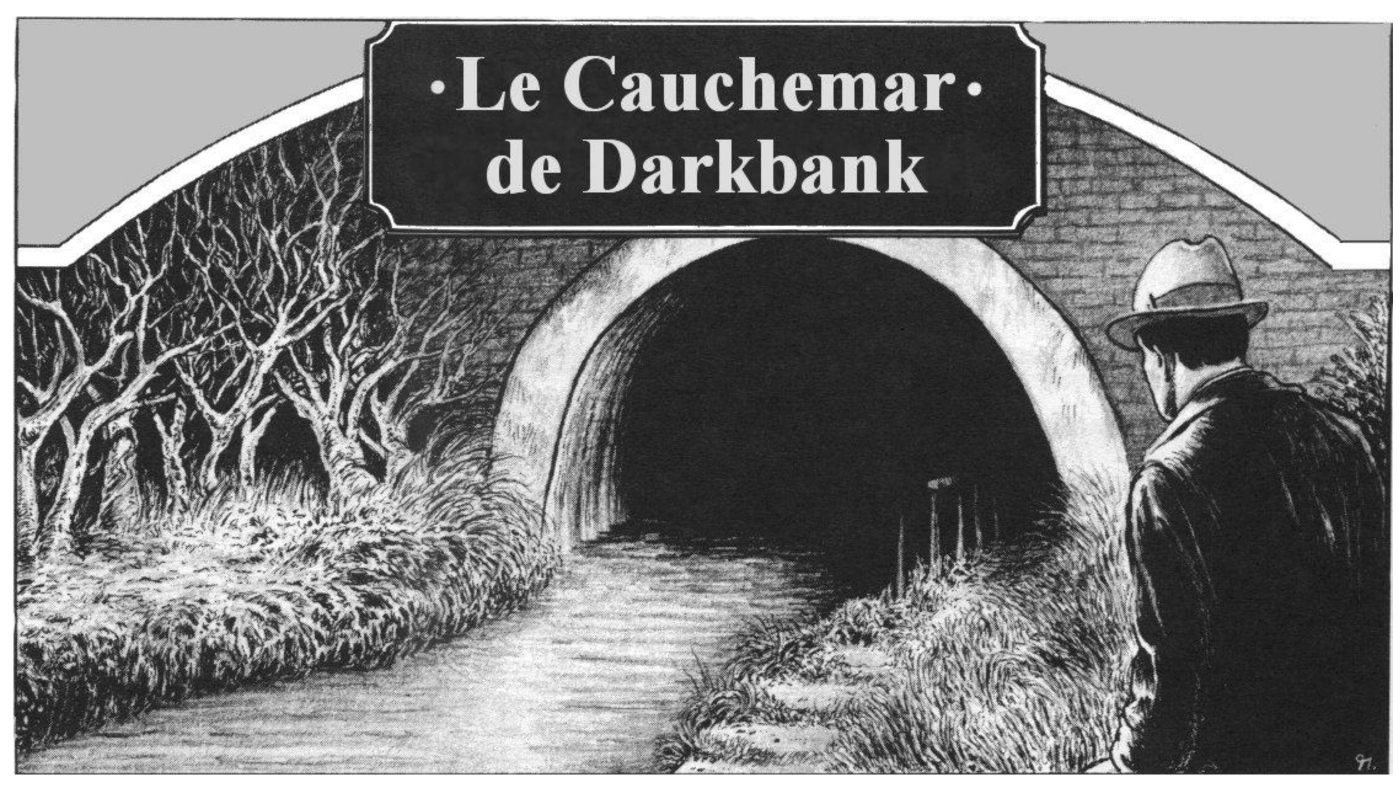
Collection d'Anastasy : il s'agit d'une collection de papyrus égyptiens appartenant au musée de Leyde. Cette collection contient de nombreuses malédictions et autres papyrus magiques d'Egypte.

Pour plus d'informations sur les objets pouvant être ciblés par des sortilèges, voir le scénario, *La Statue du Sorcier*[86] de Games Workshop.

Un des scénarios de la campagne de Chaosium, *Les Masques de Nyarlathotep*, implique un groupe d'adorateurs africains de Nyarlathotep, le Culte de la Langue Sanglante, qui pourraient être suspectés de commettre les assassinats au nom de Briggs. Des Gardiens entreprenants peuvent, s'ils le souhaitent, inclure ce culte comme fausse piste.







Ce scénario se déroule sur un canal des Midlands. Pour plus d'informations, les Gardiens pourront se référer plus particulièrement au chapitre sur les *Voies Navigables Intérieures*.

Introduction

Nos intrépides investigateurs prennent de courtes vacances loin de la routine quotidienne de la lutte contre Ceux Que l'Homme N'Aurait Jamais Dû Connaître. Ils se sont retirés au Lion d'Or, un petit hôtel champêtre à la limite entre le Staffordshire et le Shropshire. Tout n'est que paix et tranquillité. Ils arrivent dans la soirée de dimanche – peut-être passent-ils le lundi à pêcher tranquillement – et le mardi au déjeuner, ils sont en train de déguster une bonne salade dans le salon de l'hôtel lorsqu'ils surprennent une discussion émanant du bar voisin.

Il n'est pas facile aux investigateurs de comprendre ce qui se passe, d'une part en raison de la lourde porte de bois qui les sépare et d'autre part à cause des épais accents des Midlands de plusieurs des participants. Cependant, il semble ressortir du cours général de la discussion qu'une personne au langage plutôt châtié tente d'embaucher quelques hommes pour accomplir une tâche et que ceux-ci - des ouvriers du cru à en juger par leur rude langage - sont résolus à ne pas faire ce travail, quel qu'en soit le salaire. Après environ dix ou quinze minutes de discussion animée, le brouhaha s'interrompt brusquement et un gentleman pénètre dans le salon.

Le visiteur a l'air légèrement soucieux et des investigateurs affables lui offriront certainement un verre et lui demanderont de leur faire part de ses problèmes. Cependant, s'il leur paraît impoli de l'aborder de but en blanc, l'étranger leur indiquera bientôt clairement qu'il est désireux de parler. Il s'appelle Gregory Longthorpe et il est ingénieur à la compagnie de chemin de fer London, Western & Welsh Railway (ce qui fixe la date de l'aventure avant 1923, mais les Gardiens pourraient facilement la dater plus tardivement en invoquant l'excuse qu'aucune des "Quatre Grandes" ne voulait exploiter la ligne de Cuthdon). Il essayait d'embaucher quelques hommes du coin et a rencontré un remarquable manque de réussite.

Le problème de Longthorpe est simple : la LWWR possède le système local de canaux et il y a eu une chute de pierres dans le tunnel de Darkbank. Par malchance, l'effondrement a coulé un narrowboat qui passait et bloqué le canal. Longthorpe essayait de recruter un groupe de carriers locaux pour dégager l'obstacle, mais ils ont débité des fadaises superstitieuses selon lesquelles le tunnel serait hanté, et ils ne sont pas intéressés.

"Ce n'est pas comme s'il y avait quelque chose de difficile à faire, pas encore du moins. Tout ce que je dois faire pour l'instant, c'est atteindre le barrage et prendre quelques mesures afin d'estimer l'ampleur des travaux de dégagement à entreprendre. Ce devrait être un travail on ne peut plus simple. J'y suis allé hier pour installer quelques instruments, mais je n'ai pas pu faire grand chose avec une seule paire de mains. *Well*, nous ne pouvons pas nous permettre beaucoup de personnel ces temps-ci, aussi j'espérais employer quelques hommes du coin pour m'aider. Malheureusement, ils semblent quelque peu mal disposés. Tenez, mes amis, je suis sûr que vous ne verriez pas d'inconvénient à me donner un coup de main, n'est-ce pas ? Je m'explique : je ne vous insulterais pas en vous offrant de vous payer ce que je proposais à ces brutes, mais vous pourriez trouver ça intéressant et ça me tirerait une sacrée épine du pied."

Comment les investigateurs pourraient-ils refuser ? Naturellement, ils peuvent demander à Longthorpe pourquoi les autochtones sont aussi effrayés par le tunnel : mais il répond simplement que les gens ordinaires n'aiment pas les canaux et les mariniers. Ils ne leur font pas confiance et colportent toutes sortes de superstitions stupides à leur sujet. Le Gardien devrait utiliser Longthorpe pour bien implanter dans l'esprit des investigateurs l'idée que les mariniers sont une "race à part".

Si les investigateurs acceptent, Longthorpe leur demandera de le retrouver au chantier d'entretien de la jonction de Darkbank le lendemain matin à 10h00. Ils ont maintenant une demi-journée pour se renseigner sur les histoires locales à propos du tunnel. Ils devraient en trouver assez pour éveiller leur intérêt, mais en aucun cas la totalité des renseignements disponibles. Les clients du bar auront disparu. Il est souhaitable que les investigateurs soient emballés par l'idée d'aller jeter un coup d'œil dans le tunnel.

Dans le Tunnel

A leur arrivée au chantier d'entretien, les investigateurs sont rejoints par Longthorpe et le contremaître du chantier, Walter Braithwaite. Longthorpe explique qu'il vient juste d'être avisé d'un glissement de terrain sur la voie de chemin de fer et qu'il y est demandé d'urgence. Il demande aux investigateurs s'ils seraient disposés à jeter eux-mêmes un coup d'œil au



barrage et leur présente un tas de schémas détaillés, d'instruments divers et d'explications quant à la façon de les utiliser. Les investigateurs devraient être à présent suffisamment enthousiastes pour s'y rendre et aller inspecter le tunnel. Sinon, le gardien devra les aiguillonner avec quelques remarques sarcastiques de Braithwaite au sujet des braves gens qui reviennent sur leurs promesses, ainsi qu'avec les gémissements de Longthorpe sur l'ampleur de son travail.

Braithwaite conduira les investigateurs à une chaloupe d'inspection et leur donnera quelques rapides instructions sur son utilisation. Cela semble assez simple et ils arriveront assez vite au tunnel. Il est très sombre et très humide, et donne un peu la chair de poule, mais sans qu'il y ait danger pour la Santé Mentale. Les investigateurs passeront à des endroits d'où les "fantômes" peuvent être entendus, mais le Gardien ne devrait pas encore les inquiéter avec ces derniers. Rien d'autre dans le tunnel ne gênera un bateau bien barré.

Finalement, ils parviendront à l'obstruction. Comme l'a dit Longthorpe, un narrowboat a coulé au centre du canal, apparemment après avoir été heurté par des blocs de rocher tombés du plafond. A première vue, le dégager va demander beaucoup de travail. Comme promis, il y a quelques instruments fixés sur l'épave et ils semblent correspondre à ceux des schémas de Longthorpe. Cependant...

Tout d'abord, le Gardien devra faire des jets pour les personnages dotés de compétences élevées en Electricité et/ou Mécanique. Les jets devraient être faits secrètement par le Gardien de sorte qu'il puisse s'assurer que quelqu'un réussira. Bien que les instruments semblent véritables, ils ont été placés afin de constituer un détonateur simplifié. Inspecté plus minutieusement, le narrowboat coulé s'avère être bourré de pétrole et d'explosifs. Si les investigateurs avaient appliqué à la lettre les indications de Longthorpe, ils auraient été déchiquetés par l'explosion...

Quelques informations

Le bateau dans le tunnel est l'*Eleanor*, un bateau sans moteur ou butty appartenant à la Compagnie de la Carrière de Darkbank. La semaine dernière, l'*Eleanor* et son compagnon motorisé, le *Millicent*, revenaient à la carrière, barrés par Albert Long et son épouse, Amy. Ils étaient allés à Tipton pour livrer des pierres à la Société de Matériaux de Construction William Crawford et rapportaient du pétrole, de la poudre explosive et du plastic de Parker & Cross (Equipements Miniers) à Wolverhampton. Les Long avaient chargé la dangereuse cargaison dans l'*Eleanor* dénué de moteur pour des raisons de sécurité.

En repassant par le tunnel de Darkbank, l'*Eleanor* a été victime d'une chute de pierres et a coulé. Amy Long qui était à la barre du butty a été sérieusement blessée, mais son mari est parvenu à la sauver et à la ramener à la carrière à bord du *Millicent*. Le couple y est toujours, n'ayant pas d'autre moyen de transport que leurs bateaux. Ils n'ont pas les moyens de recevoir des soins médicaux, même si les carriers pouvaient être persuadés d'aller chercher un médecin (ce qu'ils refuseront, car les carriers et les mariniers ne sont pas en bons termes).

Le réseau de canaux est la propriété de la LWWR qui est en mauvaise situation financière (comme la plupart des sociétés des chemins de fer de l'époque). Comme les canaux sont encore moins rentables que le chemin de fer, elle n'apprécie pas vraiment l'idée d'une autre lourde facture d'entretien. Cependant, Longthorpe et ses employeurs ne sont pas endurcis au point de recourir à l'assassinat. La LWWR se contentera simplement de détourner les yeux sur les circonstances qui pourraient mener à la fermeture forcée du tunnel.

Le vrai méchant de l'histoire est Stanley Grift, un homme d'affaires local qui possède la carrière voisine de Shubford. Si le tunnel de Darkbank est fermé, la Carrière de Darkbank le sera également, le coût pour rendre la route apte au transport routier étant prohibitif. Cela laisserait Grift avec le monopole de la production en pierre locale, une situation qui accroîtrait considérablement sa richesse. Grâce à une vie entière consacrée à la recherche de prise d'influence sur les autres, par tous les moyens possibles, Grift est en mesure de manœuvrer Longthorpe et diverses autres personnalités locales pour parvenir à ses fins. Voir les descriptions des PNJs pour plus de détails sur qui Grift tient en son pouvoir et pourquoi.

Quand les nouvelles du naufrage de l'*Eleanor* et de sa dangereuse cargaison lui sont parvenues, Grift a su qu'il avait là une chance de fermer le tunnel. Tout ce dont il avait besoin, c'est d'un groupe d'idiots qui feraient sauter le bateau par "accident". Arnold Trubshawe, le propriétaire du Lion d'Or, est un des agents de Grift et c'est lui qui a suggéré de duper les vacanciers crédules. Le lundi, Grift et Longthorpe sont entrés dans le tunnel pour installer le détonateur ; le mardi voyait la mise en scène de la discussion lors du déjeuner au Lion d'Or. Il suffisait juste que les investigateurs soient aussi incompétents en mécanique que Grift l'espérait.

Cependant, la perspicacité des investigateurs n'est pas le seul grain de sable dans le plan de Grift. La semaine précédente, il avait envoyé son homme de main, James Carter, pour voir ce qui pourrait être fait avec l'épave. Carter n'est jamais revenu du tunnel de Darkbank. Grift a supposé qu'il était simplement tombé à l'eau et s'était noyé, ce qui est assez fréquent. En fait, il a été la dernière victime de la véritable menace de Darkbank : la race étrangère des Habitants des Tunnels qui demeure dans les passages souterrains inondés sous la colline.

Les Habitants des Tunnels sont responsables de la chute de pierres qui a coulé l'*Eleanor*. Leur population a augmenté au cours des siècles et ils cherchent à s'introduire dans les réseaux d'égouts de Shubford. Malheureusement, leurs tentatives pour percer un tunnel ont échoué à cause d'une strate rocheuse particulièrement dure. En entendant les Long discuter de leur cargaison lors de la traversée du tunnel, ils ont réalisé que c'était leur chance d'obtenir l'aide nécessaire à leurs tentatives d'excavation. Tout ce qu'ils doivent faire, c'est comprendre comment fonctionnent ces étranges explosifs humains, et tout Shubford sera à leur merci.

L'Histoire de Darkbank Ridge

Le tunnel de Darkbank est situé sur l'ancienne ligne principale du Canal de Jonction de Staffordshire et d'Ellesmere. Le reste du canal est depuis longtemps abandonné : ne sont plus exploités que la branche latérale jusqu'à Cuthdon et le court affluent qui mène, par le tunnel, de la jonction de Darkbank à la Carrière de Darkbank. Au siècle précédent, il y avait sous Darkbank une mine prospère qui était accessible par l'intermédiaire du tunnel du canal. Ceci explique le vaste réseau de tunnels latéraux donnant sur le passage principal. La mine fut contrainte à la fermeture lorsque les mineurs atteignirent le lac

souterrain où vivaient les Habitants des Tunnels, avec pour conséquence une série de mystérieux "accidents" mortels. La chronologie de l'histoire de Darkbank est la suivante :

1780-1895	Importante activité dans la mine de Darkbank.
1796-1801	Percement du tunnel de Darkbank.
1874	Le travail commence au niveau inférieur de la mine de Darkbank.
1876	Construction d'un ascenseur dans la mine pour remonter les barges du niveau inférieur au canal.
1889	Le travail au niveau inférieur révèle un lac souterrain. Une semaine plus tard le premier des accidents miniers se produit : 27 mineurs meurent dans un éboulement.
1889-1893	Plus de trente "accidents" mortels dans la mine de Darkbank et dix-sept chutes de pierres dans le tunnel de Darkbank : trois leggers et un marinier sont déclarés morts noyés dans le tunnel.
1893	Un désastre majeur provoque la fermeture de la mine. Les deux puits d'accès sont obstrués par des effondrements : 18 corps sont retrouvés, 63 ne le seront jamais.
1893-1906	Les éboulements continuent dans le tunnel, rendant nécessaires de fréquentes réparations. Par deux fois, des maçons sont tués dans des effondrements. Trois nouveaux mariniers et huit leggers disparaissent.
1906	Le legging cesse dans le tunnel.
1906-1916	Quatre nouveaux mariniers disparaissent. Les chutes de pierres et les réparations se poursuivent. Cinq maçons sont tués en 1913. William Jarvis se suicide en 1916 après avoir vu des "choses" dans le tunnel.

Chronologie du Scénario

Semaine 0

Mar	L'*Eleanor* coule dans le tunnel de Darkbank.
Jeu	Grift apprend le naufrage de l'*Eleanor* et de sa cargaison. Les Habitants des Tunnels commencent à voler des explosifs dans l'*Eleanor*.
Ven	Carter va voir l'*Eleanor* et est tué par les Habitants des Tunnels.
Sam	Grift demande à ses agents de chercher des dupes possibles. Les Habitants des Tunnels ont un accident en posant des explosifs : plusieurs sont tués.

Semaine 1

Dim	Les investigateurs arrivent au Lion d'Or : Trubshawe les signale à Grift qui décide de se servir d'eux.
Lun	Longthorpe et Grift posent un détonateur sur l'*Eleanor* et recrutent des carriers pour mettre en scène leur fausse discussion.
Mar	Longthorpe contacte les investigateurs.
Mer	Les investigateurs entrent dans le tunnel pour la première fois. Après leur départ, les Habitants emportent d'autres explosifs.
Jeu	Longthorpe rencontre Grift à la Taverne de la Carrière, à Shubford, pour lui faire son rapport.
Ven	Les Habitants des Tunnels essayent d'utiliser les explosifs, mais échouent car ils les ont laissés prendre l'humidité.
Sam	Les Habitants des Tunnels emportent encore des d'explosifs.

Semaine 2

Dim	Longthorpe et Grift se réunissent de nouveau à la Taverne de la Carrière.
Mar	Pleine Lune.
Mer	Les Habitants des Tunnels tentent de nouveau d'utiliser les explosifs. Ils les placent mal et ne progressent pas : plusieurs d'entre eux sont tués.
Jeu	Nouvelle rencontre à la Taverne de la Carrière.
Ven	Les Habitants des Tunnels déballent les derniers explosifs.

Semaine 3

Dim	Longthorpe et Grift se rencontrent de nouveau à la Taverne de la Carrière.
Mar	Les Habitants des Tunnels posent de nouveau des explosifs. Ils atteignent leur but : Shubford est condamné.

Des Canaux, des Bateaux et des Tunnels

Les investigateurs devront passer quelque temps sur l'eau, probablement dans la chaloupe d'inspection. C'est une embarcation très facile à piloter lorsqu'on va vers l'avant : pour la diriger il y a un simple gouvernail en bois à l'arrière du bateau, et un seul levier sur le moteur pour contrôler la vitesse. Le levier est poussé en avant pour avancer et tiré pour inverser la poussée. En raison de l'étroitesse du canal, le propulseur n'est pas en mesure d'opérer à son efficacité maximum : quand il tourne trop vite, la pression de l'eau s'accumule dans le canal et s'oppose au mouvement du bateau. La vitesse maximum possible est 6,5 km/h en eau libre et 5 km/h dans le tunnel, mais ceci ne correspond pas à "en avant toute" sur la commande du moteur.

Se déplacer en avant dans le canal ne pose aucun problème. Cependant, la chaloupe est trop longue pour faire demi-tour (la chaloupe fait plus de 10 m sur 2, alors que le tunnel fait 4,50 m de large) et l'*Eleanor* est infranchissable. Pour ressortir, les investigateurs devront voyager en marche arrière. Malheureusement, les gouvernails rudimentaires comme celui de la chaloupe ne fonctionnent correctement que s'ils sont à la poupe du bateau. Quand la chaloupe est à l'envers, le gouvernail se retrouve à la proue, perdant ainsi toute utilité, et si la chaloupe n'est pas gouvernée, elle ne tardera pas à dériver et à heurter les parois du tunnel.

Les investigateurs peuvent essayer de pratiquer le legging pour rebrousser chemin, mais ils n'ont ni la compétence ni probablement la condition physique nécessaires. Après une centaine de



mètres, le Gardien devra les avertir qu'ils seront complètement épuisés bien avant d'atteindre la lumière du jour. S'ils insistent pour s'épuiser, les Habitants des Tunnels gagneront facilement leur pitance…

La bonne manière pour piloter une embarcation de canal à l'envers est d'aller la plupart du temps en marche arrière, mais de lancer brièvement le moteur en marche avant à chaque fois que la direction doit être corrigée. La vitesse sera limitée à environ à 2,5 km/h, mais au moins ce sera en toute sécurité. Si cette méthode n'est pas utilisée une fois tous les 100 mètres, la chaloupe risquera de heurter la paroi du tunnel. La chaloupe dispose d'une gaffe qui peut être utilisée pour la maintenir à distance du mur : pour réussir un investigateur doit réussir un jet sous sa FOR avec 1D20. Si la chaloupe heurte une paroi, lancer alors 1D10 et consulter la table suivante :

1-2	La chaloupe se disloque : elle coule (5 + 1D6) x 30 m plus loin
3-4	La chaloupe prend l'eau : elle coule (60 + 1D20) x 30 m plus loin
5-10	Aucun effet

Même si la chaloupe coule, le sommet de la cabine se maintiendra au-dessus de l'eau. Cependant, à moins que les investigateurs aient informé une personne fiable de leur expédition, il est probable que personne ne leur portera secours. Il n'y a pas chemin de halage dans le tunnel. Le canal n'est profond que d'environ 1,20 m sur la plupart de sa longueur, mais son lit est percé de nombreux puits. Si les investigateurs essayent de marcher dans l'eau, chaque fois qu'ils passent près d'un point signalé comme un puits, faire un jet de Chance pour chacun d'entre eux afin de voir s'ils tombent dedans. Si cela arrive, consulter les règles sur la natation et la noyade, en considérant le personnage comme

complètement surpris par son immersion soudaine. D'autres personnages peuvent essayer de sauver leur ami de la noyade en réussissant un jet de Nager avec une pénalité de -20 %. Les investigateurs peuvent éviter les puits en sondant le fond devant eux avec une gaffe ou une longue perche.

Plus tard dans le scénario, les investigateurs souhaiteront peut-être explorer les tunnels latéraux qui mènent aux mines. Les mineurs utilisaient de "vieux rafiots" courts pour prendre les virages serrés, mais des années de non-utilisation les ont rendus dangereux, voire inutilisables. Par conséquent, les investigateurs devront se rabattre sur un canot à rames. Des embarcations de ce type sont disponibles au chantier de la jonction de Darkbank ; elles ont une capacité maximum de 4 personnes. Il n'est pas nécessaire d'avoir une grande aptitude au canotage pour les utiliser, à moins que les investigateurs souhaitent se déplacer à grande vitesse.

Les Environs

Le scénario se déroule dans une région imaginaire au nord-ouest de Wolverhampton. Les directions de villes voisines réelles figurent sur la carte. Bien que la ligne de la LWWR relie Cuthdon, Shubford et Wolverhampton, les investigateurs auront besoin d'une voiture pour se déplacer. En particulier les confluents des canaux et les pubs où les mariniers peuvent être trouvés sont souvent bien en dehors des sentiers battus.

Blawick : Un petit village qui a donné son nom à une volée d'écluses et au confluent de deux canaux. Tout près se trouve le manoir de Blawick, la demeure d'Algernon Planchet. Dans la région, il est ce qui se rapproche le plus d'un véritable aristocrate.

Cuthdon : Une petite ville commerçante qui marque le terminus de la branche de Cuthdon du Canal de Jonction de Staffordshire et d'Ellesmere. La LWWR a un bureau en gare de Cuthdon. Cuthdon s'est développé au cours des 30 dernières années alors que Shubford déclinait.

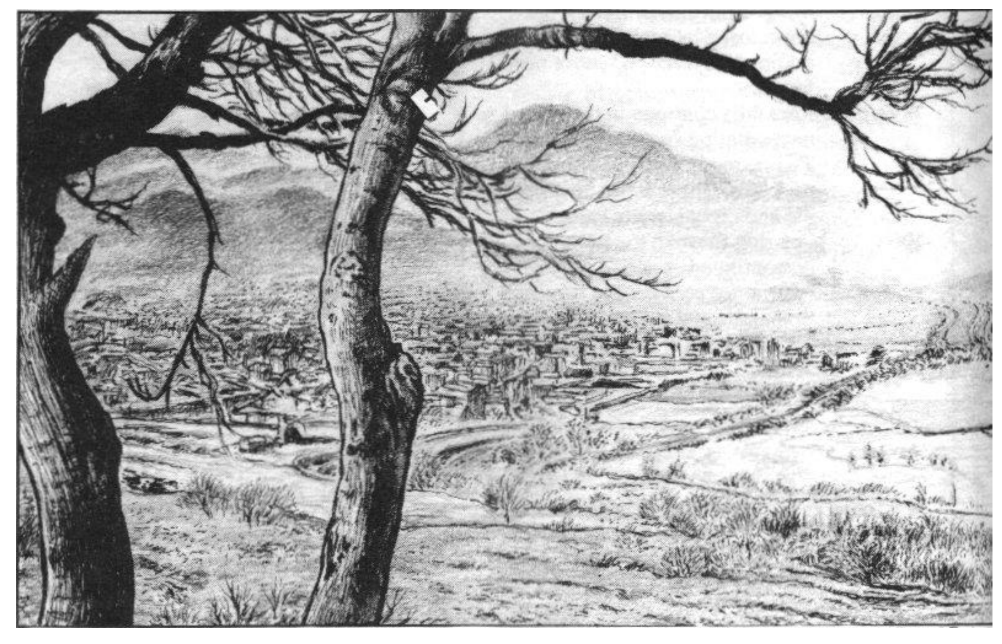
Darkbank Ridge : Il y a des constructions minières abandonnées sur la colline traversée par le tunnel de Darkbank.

Eastchurch : Ce petit village est célèbre pour sa source d'eau minérale, dont le produit est mis en bouteille et vendu aux classes supérieures. Si les investigateurs essayent d'éliminer les Habitants des Tunnels en empoisonnant leur eau, le poison s'infiltrera jusqu'à la source d'Eastchurch. Les investigateurs (et Longthorpe s'il apprend leur plan) pourront faire un jet de Géologie pour s'en rendre compte.

Peneris Hill : Une petite butte près du Lion d'Or, sur laquelle se trouve un cercle de pierres levées. Un jet réussi de Mythe montrera que les pierres sont d'origine préhumaine, mais elles n'ont aucun rapport avec les Habitants des Tunnels.

Shubford : Une petite ville dont l'existence dépend en grande partie des bénéfices des carrières de Shubford et de Darkbank. Stanley Grift a plus ou moins le contrôle complet de la ville. La richesse de la ville a sensiblement diminué depuis la fermeture de la mine.

Sources d'Information



La plupart des gens du cru seront soupçonneux envers les "fouinards" et peu disposés à répondre à leurs fichues questions. Très peu diront du mal de Grift (5 %) et encore moins savent quoi que ce soit sur les canaux et le tunnel. Un fort pourcentage des habitants de Shubford (25 %) ont des parents qui ont péri dans les catastrophes des mines ou du tunnel, mais ils sont peu susceptibles de dire beaucoup plus que "C't'un endroit terrible, v'devriez pas vous m'ler d'ça". La réaction de ceux qui seront questionnés dépendra dans une certaine mesure de la classe sociale de l'interrogateur.

Il y a quatre sources plus évidentes de faits concrets : deux bibliothèques, une église et le bureau d'un journal. Dans tous les cas les investigateurs devront utiliser leurs compétences de communication ainsi que Bibliothèque pour accéder à autre chose qu'aux livres.

Le *Cuthdon Herald* a ses bureaux sur Market Street. Il conserve les archives complètes du journal (depuis 1806) et également celles de la *Gazette de Shubford* (1798-1904) que le *Herald* a aujourd'hui absorbé. Des jets de Bibliothèque peuvent être utilisés pour trouver les informations fournies dans l'histoire de Darkbank.

L'église Saint Peter de Shubford : un rapide passage au cimetière local révélera plusieurs pierres tombales mentionnant des accidents miniers et un grand monument commémorant la catastrophe de 1893. Le vicaire, le révérend Haynes, vient de Birmingham et n'est en place que depuis 1916. Son prédécesseur s'était porté volontaire pour le service religieux aux Armées pendant la Grande Guerre et n'est pas revenu.

La Bibliothèque Publique de Cuthdon dans Penny Street conserve une collection complète du *Cuthdon Herald*, ainsi que les livres suivants qui pourraient intéresser les investigateurs :

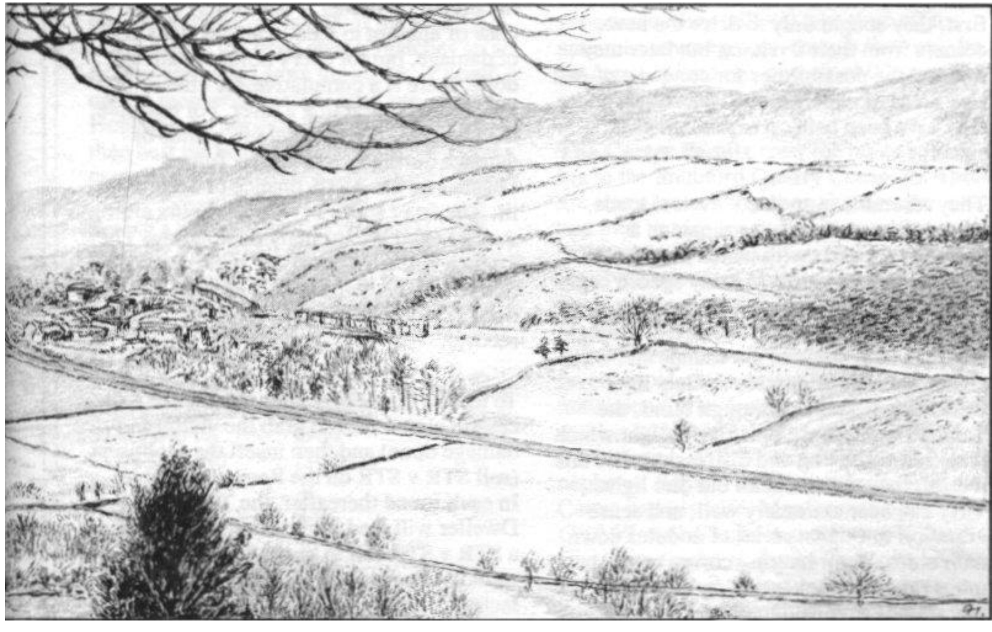
1. D.R. Lewis : Les Mines et les Carrières de Shubford, 1873. Cite la mine et la carrière de Darkbank. Rien de spécial à noter.
2. R. Kemp : Extractions dans le district de Cuthdon, 1884. Long chapitre sur la mine de Darkbank. Aucun problème mentionné.
3. R. Kemp : Catastrophes de la Mine de Darkbank, 1898. Concerne les "accidents" et la fermeture finale de la mine.
4. C. Ford : le Canal de Jonction de Staffordshire et d'Ellesmere, 1887. Une histoire du canal. Ne mentionne aucune défectuosité dans le tunnel.
5. R. Longmuir : Fantômes et Frayeurs dans le district de Shubford, 1889. Aucune mention de Darkbank.
6. R. Longmuir : Contes et Légendes de Cuthdon, 1907. Mentionne toutes les histoires de fantômes du canal (voir plus loin).

La Bibliothèque Publique de Shubford dans Chapel Lane, Shubford possède une collection complète de la *Gazette de Shubford*. Elle possède également les plans de la mine de Darkbank et du complexe de tunnels et un aperçu géologique de la colline. Les investigateurs réussissant un jet de Géologie ne comprendront pas pourquoi la roche est apparemment si instable. Les livres disponibles incluent les volumes 1, 3 et 5 ci-dessus, plus :

7. D.R. Lewis : Extractions dans le district de Shubford, 1893. Mentionne la découverte du lac et le début des accidents miniers.
8. C. McLure : Le Tunnel de Darkbank, 1809. Décrit le percement du tunnel. Rien d'intéressant.
9. R. Longmuir : Contes et Légendes de

Shubford, 1890. Aucune mention de Darkbank.

10. C. Ford : La Manœuvre des Embarcations de Canal Motorisées, 1912. Tout sur les moteurs. Le chapitre sur le gouverne contient un paragraphe sur la façon de mener un bateau en marche arrière. Naturellement, les investigateurs ignoreront la valeur de cette information jusqu'à ce qu'ils soient confrontés au problème. S'ils trouvent le livre avant d'essayer de manœuvrer un bateau, le Gardien devrait leur fournir l'information seulement s'ils ont attentivement étudié le livre.



Auteurs des Livres dans les Bibliothèques

Plusieurs des auteurs des livres ci-dessus sont encore en vie et peuvent être contactés.

Richard Kemp devrait être le plus facile à trouver. Il vit à Cuthdon, au 16 Canal Street, et est bien connu à la bibliothèque de la ville où il passe les lundi, mercredi et vendredi. Le personnel de la bibliothèque sera peu enclin à divulguer son adresse, mais le désignera ou prendra des messages pour lui. Au début Kemp sera plutôt méfiant envers les investigateurs, mais une fois qu'ils auront gagné sa confiance, il sera en mesure de leur raconter l'histoire complète de la mine de Darkbank et de leur dire comment contacter les autres auteurs ci-dessous. Les sinistres histoires de créatures non-humaines vivant dans le tunnel le laisseront froid.

Denise Woolgar est la fille de D.R. Lewis. Elle vit à Blawick au 17 Shubford Lane. Son père a mystérieusement disparu il y a trois ans (il s'est enfui pour échapper au chantage de Grift, mais personne ne le sait) et elle a conservé tous ses papiers. Mrs Woolgar sera heureuse de venir en aide à quelqu'un d'intéressé par les livres de son père, mais en fait les papiers contiennent peu d'informations utiles. Lewis avait une théorie sur les chutes de pierres : elles seraient provoquées par des perturbations occasionnées dans le réseau de drainage par la découverte du lac, mais un jet réussi de Géologie apprendra aux investigateurs que ceci est ridicule.

Charles Ford habite à Braunston, Northants[87], c'est un expert en matière de canaux. Il ne sait rien d'utile en dehors du contenu de ses livres.

Ronald Longmuir s'est retiré dans son Yorkshire natal. Expert en fantômes et en lieux hantés, il peut raconter toutes les histoires de fantômes de Darkbank, avec plusieurs variations, et s'est également rendu compte que ces histoires n'ont commencé qu'après la découverte du lac. Il suspecte que le lac puisse être maudit d'une manière ou d'une autre. Longmuir a suivi les événements et possède la note écrite par William Jarvis avant son suicide (voir les *Habitants des Tunnels*). Il n'a pas le téléphone, mais répondra rapidement aux télégrammes.

Les Principaux PNJs

Stanley Grift est – nous l'avons vu – assoiffé de pouvoir et sans aucun scrupule quant aux moyens de l'obtenir. Depuis de nombreuses années, il a accumulé d'impressionnants dossiers sur ses concitoyens. Il les utilise comme moyen de pression pour arriver à ses fins. Ces dossiers – livres de compte, lettres, documents officiels et photographies – sont conservés dans un coffre-fort dans son bureau. A moins que les investigateurs ne sachent ce qu'ils recherchent, ces dossiers sembleront tout à fait inoffensifs. Parmi les personnes que fait chanter Grift, on trouve Gregory Longthorpe, Arnold Trubshawe et l'inspecteur Morris.

Grift vit à Shubford Grange, un manoir des faubourgs de Shubford, avec son épouse, Lavinia, et son fils, Ronald. Lavinia est une incorrigible parvenue et ne cesse de recevoir au manoir : garden-parties l'après-midi, dîners en soirée et réceptions en fin de semaine. Les invités sont de petits aristocrates, des ecclésiastiques locaux, des officiers en retraite, etc. Contrairement à son père, Ronald est une vraie mauviette. Le manoir a plusieurs domestiques, dirigés par un robuste maître d'hôtel nommé Meadows.

Gregory Longthorpe est au naturel un homme timide et maladroit, mais il est terriblement perturbé par le rôle que Grift le force à tenir. Il se sent extrêmement coupable de la tentative de meurtre des investigateurs, mais il continuera à protester de son innocence même face à l'évidence, tant il est effrayé par Grift. Par exemple, quand les investigateurs reviennent du tunnel, il dira que le mardi quelqu'un a dû modifier l'installation de ses instruments pour en faire un détonateur ; qu'il ne pouvait pas mesurer correctement l'obstacle tout en essayant de contrôler sa chaloupe, de tenir sa lampe et de poser ses instruments ; et qu'il n'avait aucune idée de la cargaison de l'*Eleanor* et qu'il n'aurait jamais demandé aux investigateurs de l'aider s'il l'avait su. Un jet réussi de Psychologie révélera que Longthorpe est sous l'effet d'une grande tension nerveuse.

Grift détient les preuves d'une liaison homosexuelle entre Longthorpe et son jeune commis, Simon Jones. A cette époque, l'homosexualité était un délit criminel qui pouvait valoir une longue peine de prison. Longthorpe possède un bureau en gare de Cuthdon et vit seul à proximité, au 11 Station Road. Il passe beaucoup de temps à l'extérieur en tournées d'inspection diverses.

Simon Jones est un beau jeune homme qui travaille pour Longthorpe et par lequel passent les messages destinés à l'ingénieur. Jones s'effondrera et dira tout s'il est interrogé avec succès (utiliser Baratin pour lui tirer les vers du nez ou Persuasion[18] pour l'intimider), quoique ses révélations se bornent aux détails de la raison qui fait que lui et Longthorpe sont aussi effrayés par Grift. Il ne sait rien de la cargaison de l'*Eleanor* ou de la tentative de détruire le tunnel. Jones vit dans un meublé chez Mme Doris Wheatear, une veuve de guerre, au 46 Victoria Street à Cuthdon, à environ 100 mètres de la gare.

Arnold Trubshawe est le propriétaire du Lion d'Or. Comme Longthorpe, il est sous le pouvoir de Grift, mais il supporte un peu mieux son rôle. Extérieurement cordial et amical, il est en réalité un intrigant avide dont Grift a découvert les méfaits. Tout ce qu'il dit aux investigateurs est calculé pour servir les objectifs de Grift. Au Lion d'Or se trouvent aussi l'épouse de Trubshawe, Julia, qui en sait juste assez pour éviter de parler aux investigateurs, et Florrie Palmer, la serveuse, qui est très bavarde mais qui ne sait rien.

Gavin Hall est le propriétaire de la Carrière de Darkbank, et – potentiellement – un allié. Cependant, il déprime et est devenu méfiant en raison des complots que Grift trame contre lui, et il sera peu utile. Bien que la fermeture de la carrière le ruine, il envisage cette perspective

avec un certain soulagement : au moins Grift le laissera tranquille désormais. L'inspecteur Morris a enjoint à Hall et à ses hommes de ne rien révéler sur la cargaison de l'*Eleanor* de crainte de causer la panique ou le vol des explosifs par des Bolcheviks. Hall vit au 17 Long Hill à Shubford, sur la route qui conduit à Darkbank Ridge.

L'inspecteur Robert Morris, l'officier de police le plus gradé de Cuthdon, a une liaison avec l'épouse de Grift, Lavinia. Grift se rend bien compte de la nécessité de garder la police de son côté et a encouragé son épouse à entreprendre cette liaison. C'est pourquoi le coffre-fort de Grift contient une grande quantité de lettres de "Votre Bobbins adoré" à "Lavinia chérie", qui suffiraient à ruiner la carrière de Morris si elles étaient rendues publiques. Mrs Grift a fait attention de ne pas écrire n'importe quoi en retour.

Toute la police du secteur est sous le contrôle de Morris, aussi les investigateurs n'iront-ils pas très loin s'ils accusent Grift de leur tentative d'assassinat. Morris essaiera de faire porter le chapeau aux mariniers pour toutes les tentatives de destruction du tunnel ou de vol des explosifs. Une théorie qui aura l'appui unanime de tous, excepté des mariniers eux-mêmes.

Algernon Planchet est un parfait imbécile sur le modèle classique de Bertie Wooster[88] Néanmoins, tout le monde à Shubford et à Cuthdon le respecte parce que c'est un véritable aristocrate et l'homme le plus riche des alentours. Planchet a une passion pour les aspects les plus sensationnels de l'occultisme et – en apprenant que les investigateurs sont des experts dans ce domaine – il les harcèlera pour qu'ils organisent des "réjouissances" au manoir de Blawick. "Nous pourrions arranger une orgie dansante ou une de ces choses, là… une messe noire ! Ce serait rudement épatant, non ?"

Au début du 19ème siècle un groupe de notables locaux, mené par le grand-père de Planchet, Sebastian, a formé "l'Ordre Ancien et Honorable des Druides Jaunes" et a tenu des cérémonies dans le cercle de pierres sur Peneris Hill. Les villageois superstitieux peuvent dire aux investigateurs que ces cérémonies ont encore lieu à la pleine lune. Une peinture de Sebastian Planchet vêtu d'une robe "druidique" est accrochée dans le hall du manoir de Blawick.

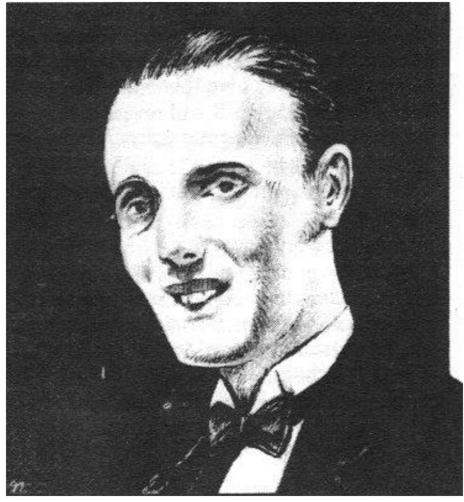
Les Habitants des Tunnels

"C'étaient des apparitions à la peau gris sombre ou clair, qui semblaient se fondre et se couler dans l'eau du canal, dans une parodie obscène de tout ce qui est bon et naturel dans le monde de la lumière et des hommes." Telle est la seule description existante des Habitants des Tunnels, extraite de la lettre que William Jarvis, un jeune géomètre émotif, écrivit avant de se trancher la gorge, après une rencontre avec ces êtres en 1916.

Pendant des millions d'années, les Habitants des Tunnels sont restés coupés du monde dans leur lac souterrain. Quand les mineurs de Darkbank l'ont atteint et ont dérangé leur foyer, ils n'ont pas attendu longtemps pour exercer des représailles. Au début, ils ont seulement cherché à chasser les nouveaux venus de leur territoire, mais plus tard ils ont réalisé les possibilités de conquête de vastes nouveaux secteurs de voies d'eau souterraines, et sont depuis résolus à s'étendre.

Ils ressemblent à d'énormes crapauds aveugles, dont les têtes aplaties se terminent par une trompe aiguë avec laquelle ils se nourrissent. Sous la trompe un minuscule organe leur sert à communiquer à l'aide de sons trop aigus pour être détectés par l'ouïe humaine (cependant les chiens peuvent entendre certains de ces sons et montreront toujours beaucoup d'inquiétude dans le tunnel de Darkbank). Bien qu'aveugles, les Habitants des Tunnels sont sensibles à la lumière qu'ils trouvent déroutante et pénible. Pour cette raison, ils éviteront toute lumière trop vive. Ils ont une ouïe extrêmement fine et sentent les vibrations par une série de nodules situés le long de leurs flancs. Leur audition couvre une énorme gamme de fréquences et ils peuvent détecter d'infimes bruits à une très grande distance. Les plus intelligents d'entre eux peuvent comprendre l'anglais, bien qu'ils ne puissent pas reproduire les sons. Leurs corps sont couverts par une épaisse couche de boue qui est nécessaire à leur respiration : un Habitant des Tunnels mourrait rapidement si la boue se desséchait. La boue agit également comme une armure car les coups tendent à glisser dessus.

La tactique des Habitants des Tunnels a toujours été de pratiquer la guérilla. Ils évitent de s'attaquer à de grands groupes, à moins qu'ils soient certains que personne ne puisse s'échapper. Ceux qui s'aventurent seuls dans les tunnels, comme l'a fait James Carter, sont impitoyablement enlevés. Les créatures préfèrent de loin attaquer des personnes marchant dans l'eau ou nageant, que des gens dans des bateaux. Les attaques seront lancées par 1D4 Habitants des Tunnels par adversaire. Dans des circonstances désespérées, ils provoqueront des



chutes de pierres pour essayer de couler les bateaux de leurs ennemis.

En combat, un Habitant des Tunnels peut griffer ou essayer de se nourrir. Les griffes font 1D3 points de dommages, mais pour chaque point, il y a 3 % de chance cumulatifs que la victime contracte une fièvre. Par exemple, si un personnage prend un total de 7 points de dommages pendant un combat contre un Habitant des Tunnels il a 21 % de chance de tomber malade. La fièvre commence 24 + 2D20 heures après le combat et est extrêmement débilitante. Les victimes souffriront d'horribles hallucinations (perte d'1D6 points de SAN en cas d'échec du jet de Santé Mentale) et devront ensuite rester alitées 2D4 semaines pour récupérer.

Pour se nourrir, un Habitant des Tunnels doit réussir une attaque avec ses griffes pour saisir sa victime (aucun dommage) et puis enfoncer sa trompe (FOR contre FOR sur la Table de Résistance). Chaque round suivant, l'Habitant des Tunnels se nourrira, à moins que la victime réussisse un jet de FOR contre FOR pour se libérer. Pour chaque round, lancer 1D10 pour



mesurer les effets de la succion sur les fluides corporels de la victime. Les résultats possibles sont :

1 La victime perd 1 point de FOR (mort si FOR = 0)
2 La victime perd 1 point de CON (mort si CON = 0)
3 La victime perd 1 point de TAI (jusqu'à TAI/2, ensuite perte d'APP)
4 La victime perd 1 point de DEX (perte de coordination)
5 La victime perd 1 point d'APP (la peau se ratatine)
6 La victime perd 1 point d'INT (dommages au cerveau)
7 La victime perd 1 point de POU (mort si POU = 0)
8 La victime perd 1 point d'EDU (perte de mémoire)
9 Aucun effet
10 Aucun effet

Si la caractéristique en question est déjà à zéro, la succion n'aura aucun effet. Un personnage survivant à une attaque peut récupérer : lancez 1D10 par semaine de repos complet. Si le résultat correspond dans le tableau ci-dessus à une caractéristique affaiblie par l'attaque, 1 point est regagné. Cependant, aucune caractéristique ne peut récupérer plus de la moitié des points perdus et l'INT et le POU ne peuvent en aucun cas être régénérés par des moyens normaux.

Voir un Habitant des Tunnels coûte 1D4 points de SAN si le jet de Santé Mentale échoue, sinon, il n'y a aucune perte. Un autre jet devra être fait si l'Habitant des Tunnels réussit à se nourrir sur le personnage : 1D10 points de SAN sont perdus si le jet échoue et 1 point s'il réussit.

Caractéristiques		Moyenne
FOR	1D10+8	13-14
CON	1D8+10	14-15
TAI	2D6+4	11
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11
DEX	2D6+3	10
Points de Vie		13
Déplacement		4 / 12 en nageant
Armure		2 points de boue

Compétences : Comprendre l'Anglais 0-50 % ; Ecouter 95 % ; Géologie 30-80 % ; Grimper 20-70 % ; Nager 95 %.

L'attaque des griffes varie considérablement, selon l'intensité de la lumière et la position de l'Habitant des Tunnels dans l'eau :

Lumière	Eblouissante	Jour	Faible	Aucune
Hors de l'eau	1 %	10 %	30 %	40 %
A la surface	3 %	15 %	50 %	65 %
Sous l'eau	5 %	20 %	70 %	90 %

Les Employés du Canal

Tous les employés du Canal de Jonction de Staffordshire et d'Ellesmere seront polis et dévoués s'ils savent que les investigateurs travaillent pour Longthorpe. Cependant, ils n'abandonneront pas leurs tâches pour les aider. Il y a des préposés au péage à chaque confluent et terminus principaux, et des gardiens d'écluse à chaque écluse ou volée d'écluses. En réalité les hommes de la jonction de Darkbank forment une équipe d'entretien du canal, mais ils semblent toujours être occupés à d'autres tâches (la réparation de bateaux par exemple) quand quelqu'un veut qu'ils s'aventurent dans le tunnel. Henry King, le préposé au péage à la jonction de Blawick, est le seul employé à être au courant de la nature de la cargaison de l'*Eleanor*.

Les Mariniers

Les mariniers constituent un groupe fermé, très soupçonneux envers les "terriens" étrangers, particulièrement ceux qui posent des questions. Tous sont nés dans la minuscule cabine d'un bateau, ont vécu toute leur vie sur des bateaux et peu se sont aventurés à plus de cent mètres d'un canal (si bien qu'il ne sert à rien de leur demander son chemin...). Leur style de vie les empêche de suivre une scolarité conventionnelle, mais ils ne sont nullement stupides. Hormis en cas de vengeance personnelle, ils ne prendront pas le temps d'aider les investigateurs, bien qu'ils puissent être disposés à prêter un de leurs enfants au groupe pour leur donner des conseils.

La Famille Carter dirige les bateaux appartenant à la Compagnie de la Carrière de Shubford. Il y a sept bateaux en tout, trois à moteur et quatre butties (pour accélérer la rotation chaque bateau motorisé tracte un butty différent à chaque fois qu'il retourne à la carrière). Tous les bateaux sont baptisés d'après la mère de Grift : les *Charlotte Grift* I à IV étant les butties et les V à VII les bateaux motorisés. Ils sont peints en gris avec un lettrage noir et sont mal entretenus. La famille se compose du Vieux Josh et de son épouse, de Nel (à bord de la *Charlotte Grift* V), de ses fils, William et James, et de ses neveux, Samuel et Josh le Jeune. William Carter et son épouse, May, mènent la *Charlotte Grift* VI tandis que Samuel et Josh le Jeune forment l'équipage de la *Charlotte Grift* VII. James Carter a été dévoré par les Habitants des Tunnels juste avant l'arrivée des investigateurs.

Les Carter sont peu soignés, coléreux et grossiers, et n'apporteront aucune aide à moins d'être payés, en argent ou en bière. Sur quoi ils débiteront tout mensonge qui leur viendra à l'esprit et susceptible de permettre au flot de gourmandises de continuer à couler. Le seul espoir des investigateurs pour gagner leur aide est de prouver que quelqu'un, Grift ou les Habitants des Tunnels, est responsable de la mort de James. A bord de chacun de leurs bateaux à moteur se trouve un fusil de chasse destiné au braconnage.

Les Familles Standege et Willock travaillent toutes les deux pour William Palmer (un négociant en charbon) de Cuthdon. Leurs bateaux, le *Jupiter* (Standege) et le *Mercury* (Willock) sont tractés par des ânes (ou "animaux" comme disent les mariniers) et sont en bon état, bien qu'un peu sales. Les couleurs sont vertes et crème avec un lettrage rouge et



jaune. Elles transportent le charbon des puits du Staffordshire à Cuthdon et reviennent avec toute cargaison que Palmer peut dénicher, habituellement du bois de construction. Ni l'une ni l'autre famille ne savent grand chose, mais elles dirigeront les investigateurs vers Andrew Bellar. Les bureaux de Palmer sont au Bassin de Cuthdon.

Andrew Bellar est le Numéro Un (marinier propriétaire) le plus ancien, le plus fier et le mieux informé du canal. Il a également l'accent le plus épais. Son bateau, le *Polestar*, est hippomobile et admirablement entretenu et décoré. Andrew sait tout au sujet des "accidents" dans le tunnel de Darkbank et connaît toutes les histoires de fantômes, mais il faudra un bon moment et beaucoup de bière pour lui tirer les vers du nez. Son seul compagnon est son petit-fils âgé de 14 ans, Andrew le Jeunot, mais il est l'oncle de Percival Bellar et le père d'Harold Bellar (voir plus loin). Andrew possède un vieux fusil magnifique qu'il a remporté aux dominos.

Les Long, Albert et Amy, sont les seuls mariniers qu'emploie encore la Carrière de Darkbank. Ils resteront à la carrière pendant tout le scénario, à moins que les investigateurs n'appellent un médecin pour Amy, qui n'est qu'à moitié consciente et dans un état critique. Il y a beaucoup de médecins dans la région, mais les investigateurs auront besoin de jets de Persuasion[18] et de Crédit pour en convaincre un de soigner un marinier. Depuis que les carriers ont refusé d'aider Amy, Albert Long est devenu extrêmement méfiant envers tout le monde. Si on l'approche, son premier geste sera de menacer avec son fusil de chasse.

Les Plus Jeunes Numéros Un ont chacun leur propre trafic régulier. Samuel et Ivy Garnton, sur le bateau motorisé *Calcutta* et le butty *Bratch*, transportent la plupart du temps des produits et les équipements agricoles entre Cuthdon et Market Drayton. Horace et Cora Blackwell, sur le bateau à moteur *Penguin*, traitent principalement avec les moulins à papier de Cuthdon. Ils apportent du bois et remportent du papier à Kidderminster. Percival et Florence Bellar, sur le bateau à moteur *Artemis*, livrent des matériaux industriels entre Cuthdon et

Birmingham. Harold et Jane Bellar, sur le bateau à moteur *Felspar* et le butty *Elizabeth*, transportent du grain et de la farine entre Cuthdon et Kidderminster.

Comme le Vieux Andrew, tous les Numéros Un prennent bien soin de leurs bateaux et sont fiers, indépendants et très difficiles à interroger. Convenablement soudoyés, tous leur raconteront une des histoires de fantômes. Si les investigateurs veulent en savoir plus, ils les renverront au Vieux Andrew. Chaque Numéro Un possède un fusil de chasse pour braconner.

Histoires de Fantômes

On raconte sur le tunnel de Darkbank les histoires suivantes. Comme c'est le cas pour ce genre d'histoires, deux récits ne sont jamais identiques. Les variations permettront au Gardien de changer les histoires à chaque fois que les investigateurs les entendront.

La Mère et le Bébé
Dans le temps, il y a une centaine d'années, il y avait un Numéro Un appelé Eli Hardcastle, un homme dur avec beaucoup d'ennemis ; le pire de tous était Josiah Allan. Quand Eli découvrit que Josiah était le père du bébé de son épouse, il fit cuire et dévora l'enfant dans le tunnel de Darkbank. Ellen, son épouse, se trancha la gorge et sauta à l'eau. Depuis ce jour, ceux qui empruntent le tunnel peuvent entendre ses sanglots et les pleurs de son bébé.

Variations : Eli devient Elias ou Nathan ; Hardcastle : Harbottle ou Hardacre ; Josiah : Joshua ou Joseph ; Allan : Allman ou Orton ; Ellen : Eleanor ou Helena. On dit parfois qu'Ellen s'est noyée. Dans certaines versions, Eli a forcé son épouse à manger des morceaux de son enfant.

Bien que l'histoire soit probablement fausse, on peut effectivement entendre des bruits. Quand le vent souffle par certaines fissures de la roche, il produit des sons qui ressemblent à des sanglots et aux pleurs d'un bébé. Il y a 20 % de chance de les entendre à chaque fois qu'on passe près du point approprié. Une fois l'histoire connue, à chaque première audition d'un de ces bruits, les investigateurs doivent faire un jet de Santé Mentale et perdent 1D3 points de SAN s'ils échouent. Les Gardiens peuvent décider que les investigateurs ne remarquent pas les bruits avant d'avoir entendu les histoires de fantômes.

Le Numéro Un Vengeur
Une suite à l'histoire de la mère et du bébé : dans ce récit Josiah Allan se venge en guettant les mariniers qui passent et en les attirant sous l'eau. Ceux qui racontent cette histoire (exceptés le Vieux Andrew et Longmuir qui connaissent toutes les histoires) décriront Allan comme un "Numéro Un auquel on avait fait beaucoup de tort dans la vie", sans donner les raisons de son tourment. L'histoire est vraisemblablement une conséquence des activités des Habitants des Tunnels.

Les *variations* sont les mêmes que dans l'histoire de la mère et son bébé : si les deux ne sont pas racontées en même temps, remplacez Josiah Allan par Joseph Orton lors du premier récit de cette histoire.

Des Visages dans l'Eau
Des visages peuvent parfois être vus, regardant hors de l'eau, dans le tunnel de Darkbank. Ils sont diversement décrits comme des "noyés", le "Diable et ses diablotins", des "cadavres en décomposition", des "têtes de mort" ou des "spectres du tunnel". L'histoire est née à la suite de visions des Habitants des Tunnels.

Le Legger Ivre
Un legger, qui faisait traverser le tunnel à un bateau, était si plein de bière qu'il est tombé à l'eau et s'est noyé. Cependant, il était si ivre, qu'il ne savait pas qu'il était mort et ainsi il continue à arpenter le plafond du tunnel. L'origine de cette histoire est incertaine, mais est peut être née après que des bateliers ont entendu le martèlement sourd des mineurs ou des Habitants des Tunnels.

Les Dépanneurs
Cette histoire concerne un désastre qui est arrivé à une équipe de réparation dans le tunnel. Apparemment, le secteur du tunnel dans lequel ils travaillaient s'est de nouveau effondré, enterrant vivants 20 (ou 12, ou 50) hommes. Parfois, on peut voir leurs mains et leurs bras griffant l'air pour s'extirper des murs du tunnel. Il n'y a aucune explication évidente, mais des mariniers ont pu voir des Habitants des Tunnels dans les niches obscures qui ponctuent le tunnel.

La Dame Déshonorée
Dans le temps, il y a une centaine d'années, les bateaux transportaient parfois des passagers. L'un d'entre eux était une dame, Mary Blackwood (ou Miranda Greenwood). L'équipage de son bateau s'enivra à l'Auberge du Confluent et, une fois dans le tunnel, la viola, puis la noya (ou, de honte, elle se noya) dans le canal. Son fantôme hante maintenant le tunnel. L'histoire est probablement une complète affabulation. Comme R. Longmuir peut le dire aux investigateurs, la même histoire, exactement, se raconte sur le tunnel de Harecastle.

Déplacements des Mariniers

Le tableau ci-dessous indique les pubs en bordure du canal auprès desquels les divers bateaux accostent chaque nuit de la semaine. A part suivre les canaux jusqu'à ce que vous trouviez un bateau par hasard, c'est la seule façon de contacter les mariniers. Quatre des pubs se situent dans la région de Shubford-Cuthdon. Les quatre autres sont d'authentiques pubs en bordure de vrais canaux appartenant au Canal de Jonction de Staffordshire et d'Ellesmere.

Pub	Dim	Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam
1	A	B	C	E	F	D	G
2		H		I		J	
3	B/G/H	A/C	B/E/H/I	C/F	D/E/I/J	F/G	A/D/J
4	C/D/J	E/G/I	A/F	B/D/H/J	C/G	A/E/I/J	B/F/H
5	E		G	G	B	B	E
6		D	D			C	C
7				A	A		
8	I/F	J/F	J		H	H	I

Légende des Pubs :
1 - La Navigation/Bassin de Cuthdon
2 - La Taverne de la Carrière/Shubford
3 - L'Auberge du Confluent/Darkbank
4 - La Tête de Bélier/Blawick
5 - L'Ecluse/Wolverley, près de Kidderminster (Canal de Staffordshire et Worcestershire)
6 - Les Clefs du Croisement/Penkridge (Canal de Staffordshire et Worcestershire)
7 - La Taverne du Quai/Goldstone Wharf (Canal d'Union du Shropshire)
8 - La Péniche/Birmingham (Canal de Birmingham)

Légende des bateaux :

A - Calcutta & Bratch	F - Artemis
B - Polestar	G - Feldspar & Elizabeth
C - Jupiter	H - Charlotte Grift V & butty
D - Mercury	I - Charlotte Grift VI & butty
E - Penguin	J - Charlotte Grift VII & butty

Accents

En théorie les accents des autochtones devraient être ceux de Wolverhampton et celui des mariniers un mélange de parler rustique et de Wolverhampton. Les Gardiens qui ne connaissent pas ces dialectes peuvent recourir à ceux de Birmingham ou du Mummerset. Longthorpe et de nombreux invités de Mrs Grift auront des accents plus policés, tandis que celui d'Algernon Planchet sera atrocement aristocratique. Mrs Grift essaie désespérément de parler comme Planchet, et échoue lamentablement.

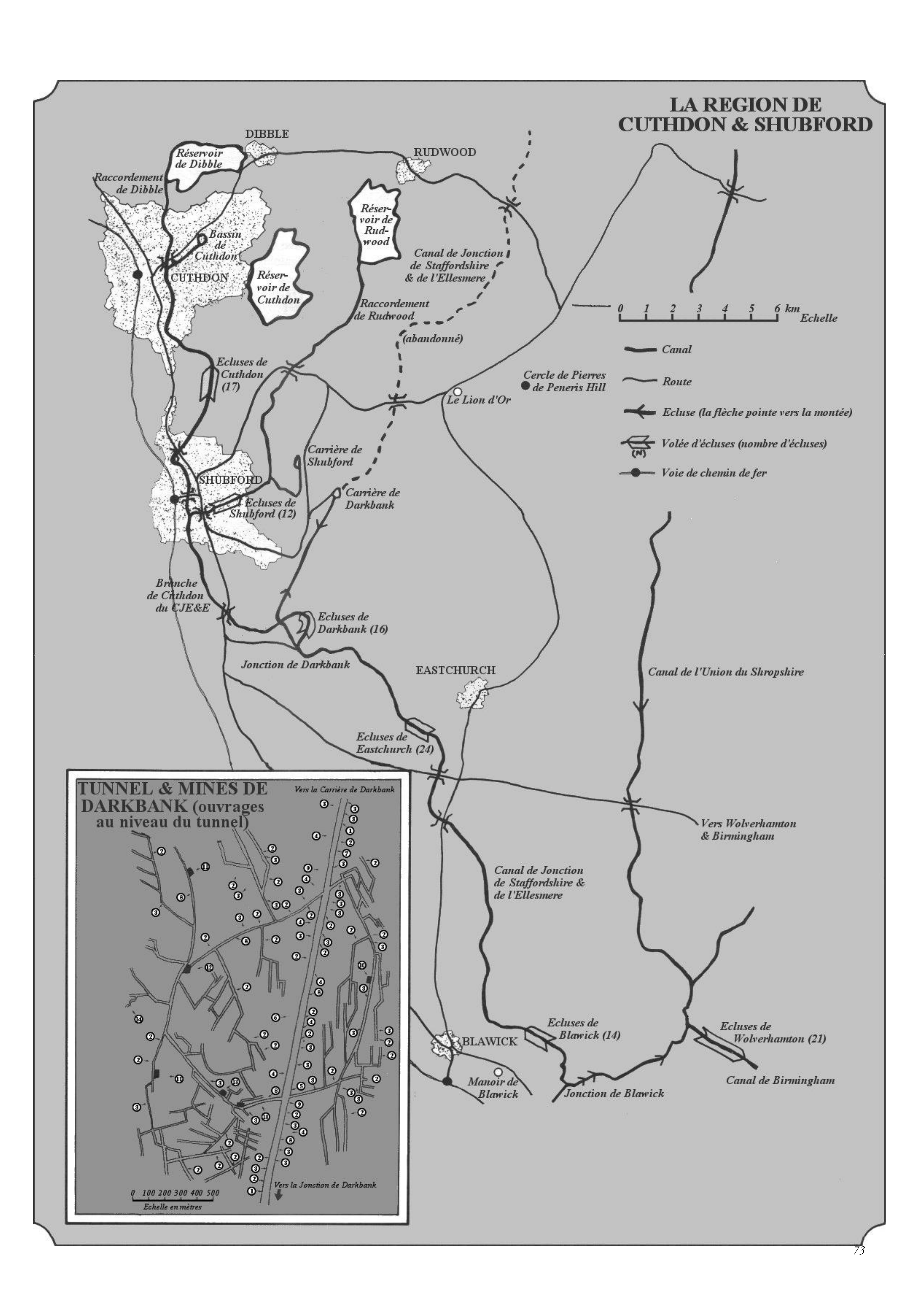
La prononciation des noms de lieux est assez standard, mais Shubford devrait être prononcé "Shub'ord", Cuthdon "Cuth'on" et Blawick "Blake".

Objectifs

On peut considérer que les investigateurs auront terminé le scénario s'ils découvrent l'existence des Habitants des Tunnels et prennent à temps des mesures contre eux afin de les empêcher d'atteindre Shubford. Il est probable que Grift échappera à la justice : il peut prétendre avoir vu Carter la nuit de lundi et dire que celui-ci a dû installer le détonateur le mardi. En outre, il s'appuiera sur n'importe quelle preuve évidente de l'existence des Habitants des Tunnels pour insister pour que le tunnel soit fermé, et sera aussi reconnaissant qu'un vrai avare peut l'être envers les investigateurs qui l'auront aidé à atteindre son objectif.

Légende de la Carte du Tunnel

1 Coudes du tunnel qui cachent la vue des extrémités
2 De l'eau tombe du plafond, inondant ceux qui ne sont pas dans la cabine (la barre est à l'extérieur, à l'air libre)
3 Puits dans le lit du tunnel
4 Profondes niches sèches et planchéiées dans les murs de tunnel : à l'usage des dépanneurs


LA REGION DE
CUTHDON & SHUBFORD
DIBBLE
Réservoir de Dibble
Raccordement de Dibble
RUDWOOD
Réser-voir de Rud-wood
Bassin de Cuthdon
CUTHDON
Réser-voir de Cuthdon
Canal de Jonction de Staffordshire & de l'Ellesmere
Raccordement de Rudwood
(abandonné)
Ecluses de Cuthdon (17)
Cercle de Pierres de Peneris Hill
Le Lion d'Or
Carrière de Shubford
SHUBFORD
Ecluses de Shubford (12)
Carrière de Darkbank
Branche de Cuthdon du CJE&E
Ecluses de Darkbank (16)
Jonction de Darkbank
EASTCHURCH
Canal de l'Union du Shropshire
Ecluses de Eastchurch (24)
Vers Wolverhamton & Birmingham
Canal de Jonction de Staffordshire & de l'Ellesmere
BLAWICK
Ecluses de Blawick (14)
Manoir de Blawick
Jonction de Blawick
Ecluses de Wolverhamton (21)
Canal de Birmingham
0 1 2 3 4 5 6 km
Echelle
Canal
Route
Ecluse (la flèche pointe vers la montée)
Volée d'écluses (nombre d'écluses)
Voie de chemin de fer
TUNNEL & MINES DE DARKBANK (ouvrages au niveau du tunnel)
Vers la Carrière de Darkbank
Vers la Jonction de Darkbank
0 100 200 300 400 500
Echelle en mètres

5 Son d'une femme qui pleure, la "mère" de l'histoire de fantôme
6 Son d'un bébé qui pleure, le "bébé" de l'histoire de fantôme
7 L'épave de l'*Eleanor*
8 Un cours d'eau souterrain croise le tunnel (les flèches indiquent le sens de l'écoulement) ; les voûtes dans le mur de tunnel sont à 30 cm au-dessus du niveau de l'eau
9 Jonction avec le complexe minier ; aucun bateau de plus de 3,60 m de long ne peut y faire demi-tour
10 Très vieil ascenseur minier menant à la surface, aujourd'hui impraticable
11 Ascenseur minier montant à la surface et descendant vers les fronts de coupe : axe ascendant impraticable, axe descendant inondé
12 Restes d'un vieil ascenseur de bateau menant au niveau le plus bas : enchevêtrement de machines rouillées et inutiles. Accès aujourd'hui inondé
13 Canot de James Carter : son corps vidé et ratatiné est encore à l'intérieur. Sa découverte entraîne un jet de Santé Mentale : les investigateurs perdent 1D3 points de SAN s'ils échouent
14 Point où les Habitants des Tunnels essayent de provoquer une brèche dans la roche

Caractéristiques des PNJs

Il y a énormément de seconds rôles dans ce scénario, mais très peu d'entre eux feront autre chose que parler aux investigateurs. Les caractéristiques complètes sont données pour les personnages les plus importants. Quelques valeurs sont également indiquées pour des personnages significatifs de divers types, au cas où le Gardien aurait besoin en urgence de caractéristiques complètes pour un PNJ. Les valeurs des compétences sont indiquées seulement si elles sont exceptionnellement hautes ou basses. Les compétences non mentionnées sont supposées avoir des valeurs de base normales.

Gregory Longthorpe

Ingénieur régional de la LWWR, 32 ans.
FOR 13 CON 14 TAI 12 INT 15 POU 9
DEX 11 APP 10 SAN 45 EDU 14 PdV 13
Compétences : Conduire Automobile 45 % ; Conduire Engin Lourd 45 % ; Droit 15 % ; Electricité 40 % ; Géologie 25 % ; Mécanique 65 % ; Nager 35 % ; Navigation[17] 65 %.
Equipement : voiture.

Simon Jones

Commis de Longthorpe, 20 ans.
FOR 7 CON 11 TAI 11 INT 12 POU 8
DEX 15 APP 18 SAN 40 EDU 9 PdV 11
Compétences : Baratin 35 % ; Comptabilité 20 % ; Nager 70%.

Stanley Grift

Propriétaire de la Carrière de Shubford, 50 ans.
FOR 16 CON 14 TAI 16 INT 17 POU 18
DEX 9 APP 10 SAN 90 EDU 10 PdV 15
Compétences : Baratin 65 % ; Comptabilité 85 % ; Crédit 90 % (dans la région seulement) ; Géologie 40 % ; Ecouter 55 % ; Fusil 40 % ; Marchandage 90 % ; Nager 35 % ; Persuasion[89] 80 % ; Photographie 65 % ; Psychologie 45 % ; Trouver Objet Caché 45 %.

Lavinia Grift

Epouse de Stanley Grift, 42 ans.
FOR 8 CON 15 TAI 17 INT 8 POU 9
DEX 10 APP 9 SAN 45 EDU 6 PdV 16
Compétences : Baratin 35 % ; Chanter 1% ; Persuasion[18] 25 %.

Arnold Trubshawe

Propriétaire de l'hôtel du Lion d'Or, 38 ans.
FOR 14 CON 12 TAI 16 INT 12 POU 11
DEX 13 APP 14 SAN 55 EDU 9 PdV 14
Compétences : Baratin 45 % ; Comptabilité 65 % ; Marchandage 75 %.

Julia Trubshawe

Epouse d'Arnold Trubshawe, 36 ans
FOR 13 CON 14 TAI 12 INT 11 POU 9
DEX 15 APP 14 SAN 45 EDU 6 PdV 13
Compétences : Ecouter 75 % ; Premiers Soins 30%.

Florrie Palmer

Serveuse au Lion d'Or, 18 ans.
FOR 12 CON 11 TAI 8 INT 6 POU 14
DEX 16 APP 17 SAN 70 EDU 5 PdV 10
Compétences : Baratin 45 % ; Chanter 60 %.

Walter Braithwaite

Contremaître au chantier d'entretien de la jonction de Darkbank, 42 ans.
FOR 16 CON 15 TAI 13 INT 11 POU 11
DEX 15 APP 8 SAN 55 EDU 5 PdV 14
Compétences : Conduire Engin Lourd 55 % ; Coup de Poing 60 % ; Electricité 30% ; Mécanique 80% ; Nager 55 %.

Henry King

Préposé au péage à la jonction de Blawick, 37 ans.
FOR 8 CON 9 TAI 11 INT 16 POU 12
DEX 12 APP 14 SAN 60 EDU 8 PdV 10
Compétences : Baratin 30 % ; Comptabilité 60% ; Marchandage 50% ; Nager 40 %.

Richard Kemp

Historien local, 62 ans.
FOR 12 CON 10 TAI 12 INT 16 POU 10
DEX 14 APP 15 SAN 45 EDU 14 PdV 11
Compétences : Bibliothèque 70 % ; Histoire 40 % (Histoire locale 80 %) ; Navigation[17] 65 %.

Le Vieux Andrew Bellar

Le plus vieux marinier "Numéro Un" de la région, 58 ans.
FOR 16 CON 18 TAI 16 INT 15 POU 18
DEX 14 APP 14 SAN 90 EDU 4 PdV 17
Compétences : Baratin 60% ; Chanter 60 % ; Comptabilité 15 % ; Coup de Poing 80 % ; Couteau (attaque) 75 % ; Couteau (parade) 50 % ; Discrétion 65 % ; Ecouter 40 % ; Fusil 50 % ; Fusil de Chasse 40 % ; Histoire Naturelle[72] 30 % ; Marchandage 85 % ; Mécanique 55 % ; Nager 90 % ; Premiers Soins 60 % ; Psychologie 45 % ; Se Cacher 65 %.
Equipement : couteau, fusil de chasse calibre 12, fusil 22 LR.

Inspecteur Morris

Chef de la police pour la région de Cuthdon-Shubford, 45 ans.
FOR 12 CON 8 TAI 10 INT 15 POU 7
DEX 11 APP 14 SAN 35 EDU 14 PdV 9
Compétences : Conduire Automobile 40% ; Crédit 45 % ; Fusil 45 % ; Fusil de Chasse 40 % ; Matraque (attaque) 45 % ; Matraque (parade) 35 % ; Premiers Soins 30 %.
Equipement : voiture, bâton de police (matraque).

Gavin Hall

Propriétaire de la Carrière de Darkbank, 47 ans.
FOR 16 CON 14 TAI 14 INT 14 POU 6
DEX 15 APP 8 SAN 30 EDU 11 PdV 14
Compétences : Comptabilité 55 % ; Géologie 60 % ; Marchandage 35 %.

Algernon Planchet

Un aristocrate local, propriétaire du manoir Blawick, 28 ans.
FOR 9 CON 10 TAI 12 INT 7 POU 5
DEX 16 APP 16 SAN 25 EDU 19 PdV 11
Compétences : Archéologie 20 % ; Baratin[18] (ou Persuasion) 50 % ; Chanter 35 % ; Conduire Automobile 60 % ; Crédit 75 % ; Fusil 35 % ; Grec 30 % ; Latin 45 % ; Monter à Cheval 60 % ; Occultisme 25 %.

Marinier Typique

FOR 17 CON 16 TAI 9 INT 12 POU 14
DEX 15 APP 6 SAN 70 EDU 2 PdV 13
Compétences : Baratin 55 % ; Coup de Poing 70 % ; Couteau (attaque) 65 % ; Couteau (parade) 50 % ; Discrétion 50 % ; Fusil de Chasse 60 % ; Marchandage 40 % ; Mécanique 55 % ; Nager 90 % ; Premiers Soins 30 % ; Se Cacher 40 %.
Equipement : couteau, fusil de chasse cal.12.

Epouse de Marinier Typique

FOR 14 CON 17 TAI 7 INT 12 POU 16
DEX 16 APP 8 SAN 80 EDU 2 PdV 12
Compétences : Baratin 65 % ; Comptabilité 20 % ; Couteau (attaque et parade) 45 % ; Histoire Naturelle[72] 20 % ; Marchandage 50 % ; Nager 80 %.
Equipement : couteau.

Carrier Typique

FOR 18 CON 16 TAI 17 INT 6 POU 9
DEX 13 APP 7 SAN 45 EDU 3 PdV 17
Compétences : Conduire Engin Lourd 40 % ; Coup de Poing 75 % ; Mécanique 40 %.

Invité Typique de Grift

FOR 9 CON 10 TAI 12 INT 9 POU 9
DEX 15 APP 13 SAN 45 EDU 15 PdV 11
Compétences : Baratin[18] 35 % ; Crédit 50 % ; Monter à Cheval 65 %. ; Persuasion[10] 35 %

L'Homme Qui Court

par Brian Lumley

Chapitre I

Aujourd'hui ? Aujourd'hui, je ne m'approcherais même pas d'un plateau de ouija, même si ma vie en dépendait. Vous ne me verrez pas même lire une histoire de fantômes ! Mais à cette époque...

J'étais professeur – de mathématiques et matières associées, en particulier la géométrie – dans une école du nord de Londres. Un peu barbant, vraiment. Il y avait peu de demande pour les triangles et les cercles à Londres nord, pas même alors. Et pas du tout pour les carrés. Mais naturellement, à cette époque, le mot "carré" désignait seulement un parallélogramme à quatre côtés égaux et quatre angles droits. Il devait se passer encore vingt ans avant qu'il signifie autre chose[90].

Ces jours – au milieu des années 30 – avant La Guerre. Il y a si longtemps. Et l'affaire me tourmente encore...

Durant mon temps libre je me consacrais à des activités – ou passe-temps – au sein d'un petit, mais enthousiaste, groupe qui s'était lui-même baptisé Spécialistes Universels des Ames Inapaisées : Recherches et Etudes. *SUAIRE* en abrégé. Tous Londoniens, nous nous désignions comme des "investigateurs psychiques" et, durant les longs week-ends ou les vacances, nous partions prélever les atmosphères spectrales des hauts lieux hantés d'Angleterre.

Ce n'est pas que la maison du Cambridgeshire (presque à la limite de trois comtés : Cambridgeshire, Lincolnshire et Norfolk) était particulièrement connue pour ses phénomènes : elle n'était même pas "cataloguée". Mais nous étions intéressés quand même, pour des raisons personnelles. Surtout pour son anonymat...

Nous étions cinq dans notre petit groupe : chacun payait sa part et l'agent immobilier était heureux de se débarrasser des lieux, même pour seulement quelques jours... elle était si impopulaire ! Harkness, l'un d'entre nous, avait organisé le week-end à l'avance et l'avait récurée ; il était parti en voyage d'affaires pour son patron mais était revenu pour assister à la rencontre mensuelle du SUAIRE aux *Charretiers*. Niché dans un coin à l'écart du reste de la foule, Harkness nous raconta tout à son sujet :

"J'l'ai eu pour une bouchée de pain !" jubilait-il, souriant de toutes ses dents. "Doit y avoir *quelque chose* qui cloche, pour qu'on décroche en pleine saison une vieille bâtisse aussi vaste pour si peu d'oseille !

"A quoi ressemble-t-elle ?" a demandé Jackson, notre chef autoproclamé, qui avait une fois réellement (à ses dires) vu un fantôme. J'avais entendu son compte-rendu plusieurs fois, et – franchement – j'avais des doutes. Mais il était de ceux qui doivent être au centre de l'attention ou la vie n'avait aucun sens. Il était revêche, aussi, et de temps à autre suffisant en parlant de ceux qui étaient moins "psychiquement impliqués", ce qui expliquait probablement mon aversion. "Elle a tout le confort ?"

Harkness a lu les notes qu'il avait préparées : "Toilettes, une en haut et une en bas ; salles de bains idem, les deux un peu vieillottes ; cuisine à demi-rénovée au rez-de-chaussée, il faut une bouteille de gaz pour cuisiner. Chambres à coucher à gogo, mais seulement deux lits ; deux vieux matelas moisis, mais pas de draps, ni couvertures ou oreillers, sacs de couchage de rigueur donc. Une énorme cheminée en bas, dont nous n'aurons pas besoin, mais si nous voulons, il y a une grande pile de bois dans le jardin. Oh oui, et aucune lumière ! Ils ne nous mettront pas le jus juste pour quelques jours. Il y a deux vieilles lampes à huile, que j'ai réparées pendant que j'y étais."

"Un trou !" a commenté Jackson, froidement.

Je me suis senti obligé de dire : "Qu'est-ce que tu veux, une maison hantée ou tout le confort avec vue sur la mer ?"

Jackson a tourné vers moi son regard froid. "Tu es nouveau à ce jeu, n'est-ce pas ?" Il avait peut-être trente ans, mince et avait l'habitude de regarder sans ciller à travers ses petites lunettes. Ses cheveux commençaient à s'éclaircir un peu et ses joues étaient légèrement creuses. Il aimait se considérer comme cadavéreux, studieux et érudit : je le considérais comme un poseur.

J'ai haussé les épaules. "Et alors ? Je veux dire, nous allons là-bas pour étudier des phénomènes paranormaux, pas pour nous promener au bord de la mer ! C'est ma première fois, oui, mais je repérerais probablement un truc étrange aussi rapidement que toi."

Il a reniflé. "Ca reste à voir."

"Et pour le ravitaillement ?" a demandé George Ainsworth en prenant la parole. C'était le plus jeune d'entre nous, peut-être vingt-trois ans, petit, robuste et fagoté comme l'as de pique. Un brave type qui n'avait pas une once de méchanceté. Et c'était un photographe compétent. "Est-ce que le village est proche ? Je ne veux pas trimballer un attirail photographique s'il est juste à notre porte."

"Village ? *Village ?*" s'est écrié Peter Harkness. "Hé, j'allais vous parler du village !" Il avait environ trente-cinq ans. Enthousiaste, mais grand et lymphatique, avec les yeux larmoyants et tellement désireux de plaire que les gens avaient tendance à abuser un peu de lui. Il paraissait toujours payer bien plus de tournées qu'il aurait dû : bénéficiaire en chef, Graham Jackson, naturellement.

"Chut !" a soufflé notre cinquième membre, nous conseillant la prudence. Clive Thorne était notre aîné et le plus expérimenté d'entre nous. Il avait passé un peu de temps dans l'armée, et était toujours aux aguets et loin de se calmer. Mais il était fort et inspirait confiance. Il faisait peut-être 1,80 m, tout en muscles. "Du calme," a-t-il dit. "La moitié des clients sera là-bas avec nous si vous ne faites pas attention !" Les divers clans du SUAIRE gardaient férocement leurs trouvailles.

Harkness a baissé la voix. "Village !" a-t-il chuchoté. "Bon, il y a Guyhirn juste à trois kilomètres. Mais à travers les marais vers Crowland j'ai fait une *vraie* découverte. Elle ne figure pas sur les cartes récentes, excepté peut-être sur les cartes d'état-major, mais est-il hanté ? Seigneur, même s'il n'y avait pas Les Chênes, il serait quand même intéressant de visiter *cet* endroit ! Il y a quatre cents ans c'était un village, mais à présent c'est fini, il est délabré et tombe en ruine. Je l'ai repéré depuis une lucarne aux Chênes : droit à travers les marais. A seulement quelques kilomètres à vol d'oiseau, mais il me semble que c'est plutôt dix. La route serpente dans tous les sens, vous traversez un bosquet... et vous y êtes ! Deux rues défoncées qui se croisent près d'une église désaffectée et un pub au coin appelé *L'Homme Qui Court*."



"Hein ! Un pub ?" Thorne se léchait les babines. "D'accord pour un pâté en croûte arrosé d'une pinte, alors !"

"Il y a autre une chose avec ce pub,", a poursuivit Harkness. "Son enseigne est la plus étrange que j'aie jamais vue : en fait vous n'en croirez pas vos yeux ! Les miens sont très bien de loin, mais pas terribles de près, alors je n'ai pas pu faire ressortir les plus fins détails. Mais en voici une esquisse."

"Qui Court ?" a dit Jackson avec un reniflement de dérision.

"– et il saigne ! Je veux dire, il a les yeux égarés, ses vêtements sont lacérés et il est dégouttant de sang ! Horrible !"

"Tu es sûr que ce n'est pas un abattoir ?" J'essayais de plaisanter un peu.

"C'est un pub", Harkness m'a regardé de travers. "Je suis entré et j'ai posé des questions sur l'enseigne. Le serveur m'a raconté qu'elle est inspirée d'une légende presque aussi vieille que le village. Une nuit un homme, tout lacéré et en sang, a déboulé en trébuchant dans les rues poursuivi par trois silhouettes encapuchonnées de noir. Personne ne l'a aidé, parce qu'il y avait des rumeurs de peste : il aurait pu en être porteur et les hommes encapuchonnés pouvaient être des prêtres essayant de l'aider. Mais ce n'en étaient pas ! Une femme dans sa chaumière les a vus l'attraper, sortir des couteaux à découper et *le déchiqueter* ! En petits morceaux ! Ils les ont mis dans des sacs et les ont emportés !"

Thorne a grogné : "C'est sûr que ça paraît plutôt étrange !"

"De toute façon," a terminé Harkness, "la peste est alors survenue. Le village a été durement touché – les gens pensaient que c'était une punition de Dieu – tout autour la terre est devenue stérile et les survivants sont partis. Ont suivi déclin et décadence. Aujourd'hui il reste seulement le carrefour et quelques vieilles maisons branlantes..."

"Je suis convaincu," ai-je dit en brisant le silence. "Même si Les Chênes ne se montre pas à la hauteur, ça m'intéresse de visiter cette ville fantôme. En particulier *L'Homme Qui Court*."

Ainsworth a affirmé : "Et je dois prendre des photos de cette vieille enseigne de pub !"

"Encore mieux," a ajouté Harkness, "Des photos de l'enseigne *d'origine* ! Le vieux bonhomme du pub en possède : il les conserve sous clef à cause de leur valeur. L'enseigne, dehors, est une copie. Il n'avait pas le temps à ce moment, mais il m'a dit que la prochaine fois que je viendrai, je pourrai les voir."

Après ça nous nous sommes installés pour boire un verre, nous avons fait le reste de nos préparatifs et passé une soirée agréable mais sinon sans rien de spectaculaire. C'est dommage que je ne puisse pas dire la même chose des heures à venir...

Chapitre II

Lundi matin, de bonne heure, nous sommes partis vers le nord dans le tacot de Clive Thorne, la voiture du patron de Harkness étant revenue un peu "amochée" de sa dernière promenade. Ce ne fut pas une sinécure d'aller à Peterborough : Harkness, Ainsworth et moi entassés à l'arrière, feuilletant notre "littérature", la plupart du temps des livres et des brochures sur des maisons hantées célèbres et sur des cas parapsychologiques. Jackson était assis devant et tirait sur sa pipe en nous abrutissant une fois de plus avec son interminable histoire, qu'il embellissait un tout petit peu plus chaque fois qu'il la racontait.

"Donc j'étais là," termina-t-il à l'approche à Peterborough, "tout froid et moite, et cette *chose* spectrale et brillante dérivait au loin dans les bois. Pour ce que j'en sais, elle est y toujours, mais je n'y suis pas retourné..."

"De toute façon," a dit Thorne, qui mourait d'envie de changer de sujet depuis une éternité, "c'est du passé et nous sommes au présent. Alors, qu'en est-il de ces disparitions aux Chênes, hein ? Nous voilà partis enquêter sur cette pauvre vieille maison – qui pourrait bien être complètement hors de cause – en nous fiant à quelques personnes qui auraient disparu à l'intérieur ou dans les alentours ! C'est toi qui es tombé dessus par hasard, n'est-ce pas, Graham ?"

Jackson a tiré sur sa pipe et a dit : "J'ai l'œil pour ce genre de chose. En faisant des recherches dans les journaux, j'ai trouvé par hasard quelques faits intéressants. Eté 32, un jeune couple de Londres en cavale, destination Gretna Green. Ils ont fait un détour, ont atterri aux Chênes et l'ont loué pour une quinzaine. Hélas, le vieux de la fille avait mis une annonce dans les journaux et offert une récompense pour tout renseignement sur leur lieu de résidence. Un gars du coin les a repérés dans le village et l'affaire était jouée. Papa a débarqué furibard : lui et deux jeunes gars costauds ont enfoncé la porte et sont entrés en coup de vent. Les vêtements des gosses étaient là, leurs affaires de nuit, les sacs de couchage : mais d'eux, aucun signe. Et ils n'ont pas été revus depuis..."



"Intéressant," Thorne a hoché la tête. "Tu penses à un pacte de suicide ?"

"Eh bien si c'était le cas," a dit Jackson, "ils ont conclu le pacte dans cette maison. Deuxième incident : il y a deux ans un vieux clochard entre par effraction, y réside pendant quelques jours. La police a vent de lui et, comme ils recherchent un petit voleur, ils lui rendent visite. Mais c'est la même histoire : ses affaires sont là, mais lui n'y est pas."

"Par-dessus tout," a lancé Harkness, "il y a l'atmosphère de l'endroit. Attendez de voir ça par vous-mêmes. Mais vous pouvez être sûr que je ne resterais pas là-bas tout seul, je peux vous l'assurer !"

"Eh bien, tu n'es pas tout seul," a dit Thorne, "alors arrête de t'inquiéter pour ça. Et de toute façon, c'est pour ça que nous sommes ici." Par la suite, nous sommes tous restés plutôt pensifs et silencieux...

En traversant Guyhirn pour aller aux Chênes, dans un petit groupe à l'écart de maisons presque à l'abandon, couvertes de lierre et à la peinture écaillée, nous sommes passés près d'une vieille église aux tours carrées. De l'autre côté se dressait un pub, pas *L'Homme Qui Court*, mais pour Clive Thorne un pub était un pub ! "Un pâté en croûte et une pinte !" a-t-il crié avec jubilation. "Allons déposer nos affaires, et revenons déjeuner."

Laissant alors Guyhirn derrière nous, Harkness a guidé Thorne pendant quelques kilomètres jusqu'aux Chênes sur une route de troisième catégorie. Et si nous avions eu des doutes auparavant, la simple vision de ce vieil édifice nous a révélé que nous nous inquiétions inutilement. Ou, d'un autre côté, que nos inquiétudes étaient fondées, selon votre point de vue...

L'agent immobilier nous attendait avec les clefs. Nous étions juste à l'heure et l'avons payé en liquide, ce qui a eu l'air de le satisfaire. Il n'était pas du tout de ceux qui s'éternisent : nous

voyant à l'intérieur, il nous a donné quelques conseils de dernière minute et était parti en moins de cinq minutes. Nous aurions aimé commencer à explorer immédiatement, mais la suggestion de Thorne au sujet "d'un pâté en croûte et d'une pinte" semblait bonne. Aussi nous avons déchargé notre matériel et sommes repartis directement au pub.

George Ainsworth a pris une demie pinte avec nous aux *Deux Carrosses*, puis s'est excusé : il voulait photographier l'église. Il aimait aussi les vieilles pierres, c'est pourquoi les églises l'intéressaient. Il est revenu quinze minutes plus tard avec le bedeau et nous a présenté Mr Applebury. Applebury était petit, rond et amical, plutôt extraverti et pas contre se jeter une pinte de la meilleure bière derrière la cravate. Il a passé commande, a souri et a dit : "George me dit que vous résidez aux Chênes ?"



"C'est exact," Jackson l'observait avec attention. "Un endroit à l'atmosphère très spéciale, croyons-nous".

Applebury a hoché la tête. "Oui, vous avez bien choisi là – si les fantômes sont votre truc. Moi-même, je ne crois pas – aux fantômes je veux dire !" Il a ri sous cape. "Mais si j'y croyais, je les croirais ici. A la maison, à l'église de l'autre côté de la route là, dans toute la région."

"Vous connaissez l'histoire de la région, alors ?" Je l'ai invité à s'asseoir avec nous. Jackson lui a fait de la place à contrecœur.

"Je connais l'histoire de l'église," Applebury a haussé les épaules. "Une église focalise toujours les événements au cours des siècles. Naissances, décès et mariages, registres, vieilles légendes. Vous voulez connaître un endroit ? Visitez ses églises."

"Parlez-nous de vos fantômes," l'a invité Thorne, "Heu !… ceux auxquels vous ne croyez pas."

"Je vais vous raconter quelque chose sur Les Chênes, si vous le souhaitez, pour ce que ça vaut, et une bribe ou deux de l'histoire de l'église. Les deux sont liés, vous voyez. A la fin du 16ème siècle, il y a eu une mauvaise peste par ici et – naturellement – l'église était un asile. Quelque part dans les champs alentour il est censé y avoir une fosse commune, donc les morts sont certainement par ici. Mais vous devrez trouver les fantômes vous-mêmes : je m'occupe seulement des faits."

"Nous sommes toute ouïe," a répondu Jackson sèchement.

"Veuillez continuer," encourageais-je avant que cet arrogant imbécile fasse fuir Applebury. "Vous avez mentionné la peste. Ce qui nous ramène vers 1340-50, non ?"

Applebury m'a aussitôt repris. "Ah, non ! La Mort Noire n'était que le commencement. Elle a fait rage pendant deux ans, mais après ça, il ne se passait pas une décennie sans qu'elle fasse une réapparition. Jusqu'à la fin du 18ème siècle. Une de ces épidémies, simplement appelée "la peste", s'est produite ici en 1596 ; et les gens du coin ont mis en cause une secte bizarre qui avait alors sa propre "église", ou quartier général, aux Chênes."

"Il y a trois cent cinquante ans de ça ?" Jackson semblait sceptique. "Eh bien, nous n'avons pas encore bien regardé les lieux, mais je ne dirais pas que c'était *aussi* ancien !"

Applebury a secoué la tête. "Vous m'avez mal compris. La maison *actuelle* serait assez récente, cent cinquante ans au maximum. Mais ses fondations, peut-être même ses murs porteurs, sont aussi vieilles que l'église de l'autre côté de la route ; en effet la première maison a été construite ici à peu près en même temps, au début du 16ème siècle. Cela figure dans les registres. La famille n'a pas prospéré et le dernier de la lignée est parti à Londres vers 1580. Puis, pendant une longue période, la maison est restée inoccupée. Trop loin du village, et trop chère pour les gens d'ici..."

Graham Jackson commençait à dresser l'oreille. Il a jeté un coup d'œil à nos mines ravies. "Qu'est-ce que je vous avais dit ? C'est du tout bon cette affaire ! Je ferai probablement un article sur Les Chênes lors de l'A.G. du mois prochain."

J'ai invité Applebury à continuer. "Mais Les Chênes n'est sûrement pas restée inoccupée aussi longtemps que ça ? De toute façon, vous disiez qu'il y avait eu une deuxième maison construite sur les fondations."

Il a levé les bras. "Holà ! Laissez-moi continuer l'histoire." Et après un moment : "A la fin des années 1500, sous le règne de la Reine Elisabeth I, le Culte de Chorazos avait un chapitre à Londres. Le culte était païen, pire que païen, et ses membres formaient un groupe cosmopolite pour ne pas dire plus. Originaires des montagnes de Roumanie, il y avait néanmoins parmi eux des Chinois, des Africains, des Arabes, des Hongrois et, vous vous en doutez, des Roumains. Leur chef, "Chorazos" – - nous ne le connaissons que sous ce nom – était un gitan. Ils étaient venus en Angleterre comme "réfugiés", de quoi nous n'en savons rien : probablement qu'ils avaient été chassés de leurs pays d'origine.



"En 1595, ils ont été chassés de Londres aussi, mais nous savons peu de choses là-dessus. Apparemment leur "temple" dans Finchley était une fumerie d'opium pleine de prostituées, des cérémonies orgiaques et des perversions y allaient bon train. Des sacrifices humains – pour qui et dans quel but ? – y étaient apparemment pratiqués régulièrement..."

"En fin de compte la reine ordonna une enquête sur tous les occupants – en suivant le conseil du Dr John Dee, en passant ! – et le local dans Finchley a été rasé. Ah, mais Chorazos et ses principaux "prêtres" avaient déjà tiré leur révérence ! Un an après, ils sont montés en Ecosse où ils ont continué comme avant. Ce n'était pas une bonne décision : si Elizabeth s'intéressait à l'astrologie, à l'alchimie et à toute cette sorte de choses – elle avait un penchant pour l'occultisme – James IV d'Ecosse quant à lui trouvait que toutes ces pratiques étaient des abominations !"

"Sans aucun doute James aurait agi, mais finalement il a été coiffé sur le poteau. Chorazos avait construit son temple à l'abri des monts Pentland ; après la disparition d'un certain nombre d'enfants et de quelques jeunes adultes du village, les habitants de Penicuik se sont soulevés en masse et... ça a été la fin de la secte."

"Et maintenant vous allez me dire, "qu'est-ce que ça à faire avec nous, particulièrement avec Les Chênes, hein ?" Je vous dirai, ou plutôt, je vous demanderai : que pensez-vous de l'année manquante, entre 1595 et 1596 ? Où était alors passé le culte de Chorazos, hein ?"

"Ils étaient ici ?" C'était Thorne.

Applebury a acquiescé. "Et leur centre d'opérations ?"

"Les Chênes !" et là c'était moi.

"Vous y êtes !" Applebury rayonnait.

Le scepticisme gagnait de nouveau Jackson. Il était clair que – pour lui – tout ceci paraissait trop beau pour être vrai. "Et la relation avec la vieille église de l'autre côté de la route ?"

"Ah ! Eh bien, c'est dans les registres de l'église. Le pasteur de cette époque était un batailleur corpulent appelé, de façon assez appropriée, Goodly. Il s'est bien opposé à la secte. Il y avait les habituelles disparitions, etc. Des dames de – hum – nature douteuse étaient connues pour fréquenter les "cérémonies" aux Chênes ; et pire, quand Goodly lui-même essaya de faire des recherches sur la nature du culte... "Chorazos" a rondement maudit son église et la région entière ! Et aujourd'hui en regardant tout autour la décadence de la région, je suis tenté de croire que la malédiction est encore à l'œuvre !" a-t-il soupiré.



"Y a-t-il une description de ce Chorazos" s'est enquis George Ainsworth. "Une esquisse, ou peut-être une peinture ? Quelque chose je pourrais photographier ?"

"*Pfff !*" a reniflé Jackson. "Le voilà qui demande la cerise sur le gâteau !"

Applebury a levé les sourcils. D'un ton mordant, ignorant l'antipathique Jackson, il s'est adressé au reste d'entre nous. "Les registres communaux contenaient souvent des esquisses et des peintures contemporaines – vous avez tout à fait raison, George – mais pas cette fois. Non, les habitants voulaient plutôt oublier tout ce que représentaient les sectateurs, particulièrement après s'être retournés contre eux et avoir incendié Les Chênes !" Il a vu nos expressions. "Oh, oui ! C'est comme ça que les habitants ont traité la secte à la fin. Alors... pas de portrait, j'en

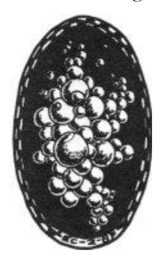
ai peur. Il y a une peinture de ce vieux "boutefeu de Goodly", oui, mais pas de l'un d'entre eux. Une description cependant, devrait être plus facile à trouver. Je pense que nous pourrions trouver ça. Si vous en avez fini ici, que diriez-vous de m'accompagner de l'autre côté de la route, à l'église...?"

Chapitre III

Une heure plus tard, en revenant aux Chênes, Thorne a demandé, "Alors, qu'est-ce que vous avez pensé de tout ça ?" Il s'adressait à nous tous, mais Graham Jackson lui a répondu le premier :

"Des étrangers encapuchonnés de noir, comme un ordre monastique ? Des cérémonies consacrées à un "dieu" étranger appelé Yot-Sottot ? Des sacrifices humains ?" Il a haussé les épaules. "C'est évident, non ? Un culte du démon, quoi d'autre ? L'ennui, c'est que ces idiots de villageois ont réduit le lieu en cendres ! J'ai lu quelque part que les fantômes ne survivent pas souvent à ça. C'est comme un exorcisme. Comme quand ils brûlaient les sorcières."

Tandis qu'il parlait, je me suis souvenu de notre visite à l'église. Personnellement, je ne m'intéresse pas beaucoup aux églises, et ne pourrais pas distinguer les fonds baptismaux du transept. Applebury nous avait fait descendre l'allée centrale de l'énorme et vieille bâtisse pleine d'échos jusqu'à une petite pièce au fond. Il nous avait pressés tout le long et j'avais noté qu'il transpirait. "Comptez les rangées," avait-il suggéré, tout essoufflé. "De bancs, je veux dire. Voyons combien vous allez trouver."



C'était une requête bizarre, mais nous l'avions quand même fait, comptant les rangées de sièges dans nos têtes. Arrivé à la porte de la pièce du fond, il a dit : "Et bien ?"

Jackson a haussé les épaules. "J'ai perdu le compte," a-t-il dit. De toute évidence, il n'en avait rien à faire.

"Vingt-six," ai-je dit à voix haute.

"Quoi ?" Thorne semblait surpris, il a jeté un coup d'œil en arrière vers le ventre caverneux du vieil édifice. "Plus près de trente-six, sûrement ?"

Nous avons tous regardé en arrière, essayant de compter les bancs d'où nous étions. Mais la lumière était insuffisante et un faible soleil, brillant à travers de hautes fenêtres de verre souillées, frappait des nuages de poussière flottante et rendait l'endroit brumeux et éthéré.

"Curieuse perspective, n'est-ce pas ?" a dit Jackson, en se grattant le menton.

"Oui c'est le cas," a acquiescé Applebury, sa pomme d'Adam tremblant visiblement. Je l'ai dévisagé, pas de doute : il paraissait... effrayé ?

"Curieuse perspective… perspective… perspective…"

C'était seulement un écho, mais clair et net, et une bonne minute après la phrase originale de Jackson ! Il nous a tous effrayés, en particulier Applebury. Il nous a lancé un regard un peu égaré et a dit : "Ici l'acoustique est... elle est parfois plus temporelle que spatiale." Sans expliquer sa pensée, il nous a alors fait entrer dans la petite pièce du fond.

Pendant que nous entrions j'ai entendu George Ainsworth murmurer, "Eh bien, *moi*, j'en ai compté vingt-deux !"

"Il fut un temps," a dit Applebury, qui semblait à présent récupérer, "où cette pièce était employée comme sacristie. Elle n'est que rarement utilisée aujourd'hui, et plus comme salle d'archivage des registres de l'église que pour autre chose." Nous pouvions constater ce qu'il voulait dire.

Il y avait pas mal de registres et de dossiers posés sur des bureaux de chêne ; d'autres tomes, des Saintes Bibles, des manuscrits reliés de cuir et des archives couvrant des siècles dans des reliures, étaient exposés sur des étagères derrière des vitrines poussiéreuses. Peter Harkness a regardé tout autour de lui et il a tracé une ligne avec son doigt dans la poussière sur le bras en bois d'une siège, il semblait perplexe. Plus ou moins comme moi, supposais-je.

Je me suis tourné vers Applebury, et j'ai dit : "Vous êtes bedeau ici ? Mais cet endroit n'a pas été utilisé depuis... une éternité !" C'était une hypothèse, mais elle était correcte.

"C'est volontaire," a-t-il rapidement répondu. "De nos jours je suis plutôt un gardien, plus exactement, un concierge. Je ne fais que la garder jusqu'à ce qu'ils la démolissent. Ce qu'ils feront, si Dieu le veut, le plus tôt possible !" Après ça, il s'est montré brusque, s'intéressant à nos affaires tout en finissant aussi rapidement que possible. Quand nous avons quitté les lieux et qu'il a fermé, j'ai noté à quel point il paraissait soulagé d'être à l'extérieur... Et je me suis demandé en quoi il croyait, si ce n'était pas aux fantômes...?

"Yot-Sottot," a dit Peter Harkness avec une grimace, brisant le fil de mes pensées. "Je veux dire, C'est un nom tout-puissant. Je n'avais jamais vu *ça* avant dans aucune démonologie ! Il semble, eh bien, *exprimer* le mal !"

"Je ne sais pas ce que ça sent," a reniflé Jackson, "Mais ça m'a *semblé* être beaucoup de verbiage !"

"Tout était écrit dans ces vieux livres," lui ai-je rappelé. "Daté et même signé par ce vieux "boutefeu de Goodly" en personne. Du verbiage ? C'était authentifié. Et je dirais que c'*est* authentique."

"Moi aussi," a dit Thorne en guidant la voiture dans le parc des Chênes. Après être descendu, nous avons pénétré dans le vieil édifice et avons commencé à l'explorer et à nous imprégner de l'ambiance de l'endroit. Thorne errait dans la cuisine, mais sa voix nous parvenait : "C'était authentique, très bien. Trop de détails historiques pour ne pas l'être. Des "Grands Anciens" qui sont descendus des étoiles quand le monde était jeune. Kutulu et le sultan des démons Azathoth, Yibb Tstll et ShatMell, Shub-Nigguth, et... mince !, une demi-douzaine d'autres dont je ne peux même pas me rappeler les noms ! Mais Chorazos et consorts, apparemment ils adoraient ce Yot-Sottot : un être s'étendant dans tout l'espace et dans tous les temps. Une chose qui est tout le temps et partout, si vous connaissez les portes. Mais seul Yot-Sottot lui-même *connaît* les portes. C'est plus surnaturel que l'enfer !"



"Et ce culte ou cette secte, ils ont réellement vécu ici !" La voix de George Ainsworth, dans une chambre à coucher du bas, était pleine de surexcitation.

Nous avons commencé à nous rassembler dans un spacieux salon. De quelque part en haut nous parvenait la voix de Graham Jackson. Puisqu'il ne pouvait pas trouver à redire à tout ça, il avait décidé de participer. "Yot-Sottot *était* la porte et il les a tous conduits à travers et est descendu des étoiles. Eh bien, il se peut que nous n'ayons pas de fantômes, mais nous avons à coup sûr un culte du démon."

"Si vous adorez Yot-Sottot," lui a rappelé Thorne, "comme le faisaient Chorazos et ses gens, il vous apprendra alors à changer la structure de l'espace, comment déformer le tissu du temps."

Jackson a redescendu l'escalier, mais Peter Harkness errait toujours quelque part en haut. Soudain il a laissé échapper un glapissement, un son rauque qui semblait venir de très loin. Nous l'avons entendu descendre lourdement les marches, sauf qu'il paraissait mettre très longtemps. Et il haletait en marmonnant, "Nom de Dieu de Nom de Dieu de Nom de *Dieu* !" Nous sommes allés à la porte du salon et avons regardé dans le vestibule, vers le pied du large escalier en bois.



Enfin, Harkness est apparu, chevrotant et tremblant, les cheveux pleins de toiles d'araignées, pâle comme... comme un fantôme ! Il s'est littéralement jeté dans nos bras "Jésus !" a-t-il haleté. "Je…, je… , je *connais* cet endroit ! Ce n'est pas comme quand je suis venu..."

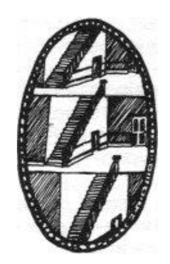
"Alors ?" Clive Thorne l'a regardé. "Alors qu'est-ce qui ne va pas ?"

Harkness a essayé de se maîtriser et a secoué la tête. "J'ai pensé... J'ai pensé..."

"Oh, mon Dieu !" l'a sermonné Jackson. "Va droit au but, pour l'amour de Dieu !"

"La ferme !" Thorne l'a soutenu par les épaules. "Peter, que s'est-il passé ?"

"Je… je suis allé en haut, au premier étage. Enfin, il y a seulement un étage là-haut. Mais ensuite je suis monté au grenier. Sauf qu'il n'était pas là ! Juste un autre palier, un autre étage. Alors j'ai pensé que c'étaient mes lunettes, ou ces trois pintes de bière bues trop vite, ou que je



m'étais embrouillé moi-même d'une façon ou d'une autre. Et alors j'ai *continué* à grimper jusqu'au grenier. Je suis allé regarder dehors par une vieille lucarne, mais elle était encrassée. Tout au moins, je pensais qu'elle était encrassée. Mais elle ne l'était pas. Il faisait simplement sombre à l'extérieur, comme s'il faisait nuit. Et alors j'ai vu la lune et les étoiles. Dieu, il *faisait* nuit !"

Nous nous sommes regardés. Personne ne pensait à contester les propos de Harkness : il tremblait comme une feuille. "Alors je suis descendu," a-t-il continué en se tordant les mains. "Mais l'escalier descendait et descendait, et... Christ, j'ai pensé que jamais je… jamais je… n'arriverais… en bas !" Et il s'est évanoui.

Thorne l'a rattrapé : nous l'avons porté dans le salon, l'avons allongé et lui avons jeté de l'eau au visage. Après un moment, il est revenu à lui, s'est assis et nous a regardé l'un après l'autre. Et il a vu les expressions inquiètes de nos visages. "Quoi ? Je me suis évanoui ?"

"Oui, c'est ça," ai-je acquiescé.

"Ca y ressemblait, en tout cas," a dit Jackson, sèchement...

Chapitre IV

Venu de nulle part, un de ces orages d'été avait explosé. Si auparavant la vieille maison avait été obscure, elle était maintenant devenue franchement sombre. Dehors, la pluie martelait le sol. "Les voilà tes ténèbres," ai-je dit à Peter Harkness. "Un orage se préparait, c'est tout. Et la lune est souvent visible pendant la journée." Il a hoché la tête d'un air reconnaissant, bien qu'un peu dubitatif.

"Lumière !" a dit Thorne. Il rapportait les lampes à huile qu'il était allé chercher à la cuisine. Jackson a alors pris le commandement :

"Bon ! Il semble donc que nous soyons coincés, du moins jusqu'à ce que cet orage s'éloigne. Mais nous avons une bouteille de gaz à brancher, du bois à rapporter à l'intérieur, un feu à allumer. Nous pouvons ranger nos provisions, nous préparer un petit thé, choisir nos chambres : essayons au moins de rendre cet étage habitable. Plus tard, après le repas, il sera encore temps de penser à explorer le haut..."

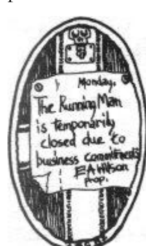
Curieusement, sa suggestion n'a pour une fois rencontré aucune opposition. Il y avait des choses à faire et il fallait mettre de l'ordre, s'organiser. Et personne, pas même Thorne, ne voulait réellement explorer le haut. Pas tout de suite. Nous lui avons obéi : nous nous sommes installés et avons attendu que l'orage cesse, ce qu'il ne semblait pas vouloir faire. Il a même plutôt empiré : un éclair occasionnel illuminait même parfois le lointain. Nous avons fait une belle flambée ; Thorne a fait cuire des saucisses, des œufs et des haricots ; nous avons ouvert quelques bouteilles de bière et avons pris un verre. A 19h00 il pleuvait toujours, et maintenant la lumière baissait vraiment. Finalement, Jackson a déclaré : "Il nous reste environ une heure de lumière, si on peut appeler ça de la lumière ! Moi, je suis pour que nous allions jeter un coup d'œil en haut. Des volontaires ?"

Harkness a immédiatement secoué la tête. "Pas moi," a-t-il dit. "Demain en pleine lumière, peut-être." George Ainsworth est resté avec lui tandis que le reste d'entre nous prenait une lampe et grimpait l'escalier. Il n'y avait pas de tapis, juste les marches nues, et le papier peint était démodé depuis au moins quarante ans. Nous supposions qu'un jeune couple, avec peut-être un parent âgé, avait habité la maison par le passé, brièvement cependant ; la chambre à coucher et les toilettes du bas le laissait supposer. Mais comme l'agent immobilier nous l'avait indiqué, personne n'était jamais resté très longtemps ici.

Le haut était très semblable : le plancher nu, la tuyauterie gargouillante, en bon état mais pas particulièrement ragoûtant. Et la "perspective", à défaut d'un meilleur mot, était, comme dans l'église, complètement faussée. Notre lampe à huile brûlait avec assez d'éclat, mais sa lumière semblait ne pas s'étendre en ligne droite ou emplir l'espace. Il était difficile de juger des distances, les échos étaient aberrants et les ombres jetées par la lampe semblaient se déplacer trop vite. Dérangeant, mais on ne pouvait pas qualifier ça de menaçant. "Hanté ?" Thorne regardait Jackson, dont le visage était horrible dans la lumière artificielle.

Jackson a haussé les épaules et secoué la tête. "Pourtant, il n'y a pas de sensation fantomatique," a-t-il finalement répondu. "Une atmosphère corrompue, plutôt." Et, là encore, il avait raison. Nous avons monté d'autres marches. Le grenier, dont la seule lumière était une petite lucarne, était trop poussiéreux et plein de toiles d'araignées pour que nous le fouillions ; nous avons simplement jeté un œil, puis avons décidé d'arrêter pour la nuit. J'ai regardé rapidement par la lucarne, mais je n'ai pas vu la lune. L'orage, si...

Arrivé en bas, Clive Thorne s'est agité. "Moi," a-t-il dit, "Je suis pour *L'Homme Qui Court* ! Une pinte de leur meilleure bière me ferait le plus grand bien !" George Ainsworth ronflait sur une chaise près du feu, Jackson et moi avons décliné aussi, mais Harkness a sauté sur la chance de quitter la maison pour quelques heures. Et de toute façon, lui seul connaissait le chemin à travers les marais. Ils sont partis ensemble et sont revenus une heure plus tard, complètement déprimés. Le pub était fermé, son propriétaire était parti pour affaires : *L'Homme Qui Court* ne rouvrirait pas avant le lendemain soir.



De toute manière, nous étions tous fatigués. La chasse aux fantômes pouvait attendre jusqu'à demain. Après tout, c'était seulement notre première nuit.

Personne n'a choisi de dormir à l'étage...

Chapitre V

Comme prévu, nous avons tous dormi dans l'immense salle de séjour. Quelqu'un avait entretenu le feu – probablement Peter Harkness – car au matin il couvait toujours sous les cendres blanches. Vers 10h00, Clive Thorne nous a tous réveillés avec du thé, qui était bon, et du pain grillé beurré dur comme du bois, qui ne l'était pas. Le soleil brillait, de manière assez indistincte ; le monde semblait frais derrière les vitres rayées ; nous pouvions maintenant, peut-être, le rejoindre. Et, en groupe, nous avons exploré la maison.

Le bas, le haut, le grenier : aussi normaux qu'ils pouvaient l'être. Vaste, vieille et pleine d'échos : la maison était presque à plaindre, rien ne sortait de l'ordinaire. Pas à ce moment en tout cas. Graham Jackson a trouvé une petite table de jeu et s'est mis à prendre des notes pour son projet "d'article" ; Thorne a commencé à mesurer la maison et à faire des plans des étages et des pièces ; George Ainsworth préparait ses appareils photo pour la nuit, quand il les placerait stratégiquement en haut avec un fil déclencheur "piège-fantôme" ; j'ai passé le temps avec Peter Harkness qui était toujours un peu secoué.

A midi, nous sommes allés en ville et avons pris quelques verres, en trop grand nombre, dans "notre" local, puis nous avons traîné vers l'église – qui était solidement bouclée – et Applebury n'était nulle part. Nous sommes retournés aux Chênes vers 15h30 et nous sommes installés pour une sieste, car nous avions projeté de rester debout une grande partie de la nuit. Vers 19h00, Clive Thorne m'a donné une tape et m'a dit quelque chose au sujet de *L'Homme Qui Court*. J'ai ouvert les yeux, j'ai vu Thorne et Ainsworth debout, George avec son boîtier d'appareil photo autour du cou. Jackson était encore endormi et ronflait dans son sac de couchage en travers de la pièce et je n'étais pas dans mon assiette. C'est ce que me fait la bière.



J'ai décliné l'offre de Clive et promis de rallumer le feu avant qu'ils reviennent. Ils sont sortis sur la pointe des pieds – probablement parce qu'ils ne voulaient pas de la compagnie de Jackson – et Peter Harkness est parti avec eux. Il n'appréciait pas d'être le seul à être réveillé dans la maison, pas avec la nuit qui arrivait. Je l'ai entendu le dire pendant qu'ils s'éloignaient et je pense que c'est ce qui m'a maintenu éveillé...

En tout cas, je me suis finalement levé et lavé, puis j'ai fait du feu. C'est alors que Jackson s'est réveillé aussi. Il a fait du café et a maugréé que la bouteille de gaz fuyait un peu. Il fallait toujours qu'il grogne sur quelque chose. Vers 19h45 nous avons fini notre café ; et dans le même temps, la maison aussi est devenue très calme. Peut-être même sinistrement calme. Nous avons allumé les lampes et nous sommes aperçus que nous retenions notre souffle en écoutant attentivement - mais quoi ? Le soupir de la brise du soir dans les branches des grands chênes du parc ? Une vieille latte du plancher grinçant quelque part en haut ? Nous pensions tous les

deux la même chose : d'habitude les lattes de plancher ne grincent pas à moins que quelqu'un ne marche dessus. Mais nous étions les seuls "quelqu'uns" dans la maison… l'étions-nous ?

Jackson m'a devancé et a dit : "Il n'y a que nous deux." Il était nerveux et clignait des yeux juste un peu trop vite.

"Deux d'entre nous contre quoi ? Un fantôme poids lourd ?" Je ne me sentais pas courageux, mais j'aurais donné ma vie pour une chance comme celle-ci. "Eh bien, tu peux rester ici si tu veux, mais je vais jeter un coup d'œil." J'ai pris une des lampes et quand j'ai commencé à monter l'escalier Jackson était sur mes talons.

"Nous ne devrions vraiment pas," a-t-il dit d'une voix mal assurée.

"Pourquoi pas ? Quoi que ce soit, ça ne peut pas être aussi mauvais que la chose spectrale et brillante dans les bois." Le plaisir que j'ai pris à le dire a compensé mon propre début de frousse.

"C'était... différent !" a-t-il dit. "Je veux dire, je... je n'ai pas marché *vers* elle comme ça !"

"Eh bien, cette fois, nous allons marcher vers elle," lui ai-je dit. "Ou tu peux redescendre : fais comme tu veux.". C'est alors que j'ai remarqué que nous étions *toujours* en train de monter l'escalier. Je n'ai dit rien, mais un moment plus tard Jackson l'a remarqué aussi. Cela n'a duré qu'un instant, le sentiment que nous avions grimpé durant des heures, et alors nous sommes arrivés sur le palier. A l'extrémité d'un long couloir il y avait une fenêtre étroite qui donnait sur une nuit d'un noir de jais... Sur une quoi ? En plein milieu de l'été, à seulement 20h00 – et il faisait nuit noire là dehors !

...je n'ai pas marché vers elle comme ça ! L'écho de la voix de Jackson nous revenait, comme s'il avait traversé un million de kilomètres. "Oh Jésus !" a dit Jackson très doucement. "Oh Dieu !" J'ai rapidement vérifié toutes les pièces – qui semblaient avoir vieilli d'une manière indéfinissable – et pendant tout ce temps il trébuchait collé à mes talons. L'idiot : il aurait dû apporter l'autre lampe ! Les pièces du haut étaient vides, mais la curieuse "perspective" de l'endroit était de retour. "Nous devrions redescendre," a chuchoté Jackson. "Nous devrions partir."

"Montons !" ai-je dit. Je n'étais pas plus rassuré que lui, mais j'avais encore les idées claires. *Si* nous entendions quelque chose et que ce n'était pas à cet étage, ça ne pouvait venir que du grenier. J'ai trouvé l'escalier et j'ai commencé à monter, avec les doigts de Jackson tremblant dans mon dos. Nous avons grimpé et grimpé. *Oh, Seigneur*, me suis-je dit, *s'il vous plaît laissez-nous atteindre le grenier !* Mais nous n'y sommes pas arrivés. A la place, nous sommes de nouveau parvenus sur le palier !

Chapitre VI

Jackson s'est retourné. "Les bancs dans l'église !" a-t-il haleté. "C'est exactement la même chose. Nous devons sortir d'ici. Je dois sortir !" Il a saisi la lampe et elle a failli se disloquer entre nos mains. J'ai dû la lui abandonner. Et il s'est sauvé



avec elle à toutes jambes dans la descente d'escalier. Que *je* sois damné, le lâche s'enfuyait tout simplement ! Et je l'admets, j'en ai fait autant.

Vers le bas, toujours vers le bas. Une dégringolade la tête la première dans une noirceur de jais, sans jamais arriver nulle part. Le palier du premier étage, et encore le palier du premier étage.

Et les bredouillages de Jackson qui flottaient vers moi, et la lumière de sa lampe toujours juste un rien trop loin en avant, la distance distordue et toutes les perspectives altérées. Yot-Sottot : un être qui pouvait changer la structure du temps et de l'espace et nous, emprisonnés quelque part le long de la courbure de l'espace-temps...

C'était devenu un vrai cauchemar. "Sortir, sortir, sortir, sortir, sortir !" bafouillait-il ; et d'autres voix, la mienne et la sienne, disaient : *les bancs dans l'église*, et *montons, montons, montons !* J'allais bientôt craquer et je le savais. Paliers et marches, paliers et marches, paliers et…

… Et Jackson qui remontait, le visage rendu hideux par la peur dans la vive lumière de la lampe ! Les yeux lui sortaient de la tête et il avait l'écume aux lèvres. "Dans l'escalier !" a-t-il glapi. "En manteaux, les capuches, les couteaux ! Ils sont ici, tu m'entends ? *Ils sont ici* !"

"Quoi ? Qui ?" J'essayais de l'agripper. Fou de terreur, il m'a repoussé en arrière vers le haut de l'escalier. Nous avons atteint le palier et nous y sommes presque effondrés, mais j'ai alors remarqué les ombres qui montaient le long du mur. Des ombres encapuchonnées.

Je suis passé derrière Jackson, ai plaqué une main sur sa bouche bredouillante et l'ai traîné dans le couloir. Presque épuisé, il n'a émis aucune protestation. Je lui ai pris la lampe, l'ai posée dans une pièce et j'ai fermé la porte sans bruit. Nous nous tenions dans l'obscurité totale du couloir, j'ai sifflé à son oreille : "Tais-toi, pour l'amour de Dieu, *tais-toi !*"

Ils sont montés jusqu'au palier et ont regardé de tous les côtés. Deux d'entre eux : encapuchonnés, oui, et étrangement voûtés. S'ils s'étaient tournés de notre côté… Je n'aime pas penser à ça. Mais ils sont partis de l'autre côté et ont disparu dans le lointain étrange des lieux. J'ai compté jusqu'à cinq, j'ai laissé Jackson et suis allé chercher la lampe, puis, tout haletant, j'ai avancé sur la pointe des pieds jusqu'au palier. Mes cheveux se dressaient sur la tête. J'ignorais qu'ils en étaient capables, mais ils le pouvaient. Et que pensez-vous que fit Jackson, maintenant qu'il avait repris son souffle ? Vous avez deviné. Il a bondi sur moi en bredouillant, s'est de nouveau emparé de la lampe et s'est jeté dans l'escalier.

Cette fois-ci la descente a semblé normale – ou presque, si l'on considère qu'il pouvait bien y avoir une paire de cultistes encapuchonnés sur nos talons –- ou elle l'aurait été sans les dessins cabalistiques, ésotériques et érotiques peints crûment sur les murs en rouge et blanc. Mais je n'ai pas eu le temps de me pencher sur ces derniers car je cherchais à rattraper mon délirant camarade. Et puis, enfin, nous sommes arrivés au rez-de-chaussée. C'est alors que j'ai trébuché



et me suis étalé. Jackson a couru à travers le vestibule, droit vers la porte principale de la maison – mais s'est arrêté en dérapant comme la porte s'ouvrait et que deux autres silhouettes encapuchonnées entraient. Ils ne m'ont pas vu, étendu dans les ténèbres au pied de l'escalier, mais ils ont vu Graham Jackson. Parce qu'il tenait la lampe.

Il a poussé des cris : un flot croissant de sons inarticulés et démentiels, a ouvert à la volée la porte de la salle de séjour et s'est jeté dedans la tête la première. A l'intérieur... Je ne puis pas jurer de ce que j'ai vu. Des bougies ? Un autel ou quelque chose d'approchant ? Un cercle de têtes encapuchonnées se tournant toutes dans la direction de Jackson alors qu'il s'étalait par terre et que la lampe s'envolait dans les airs ? Toutes ces choses, peut-être. Mais une de ces choses était Chorazos, et je ne fais pas d'erreur quand je dis *chose* !

Cela ne pouvait être que lui : plus grand que les autres, officiant à l'autel. Son capuchon était repoussé en arrière et dessous... Je ne sais pas ce que cette horreur avait pour tête, mais son visage était une masse grouillante et mouvante de vers ! Je gisais, pétrifié de terreur, aucun de mes muscles n'acceptant de m'obéir.

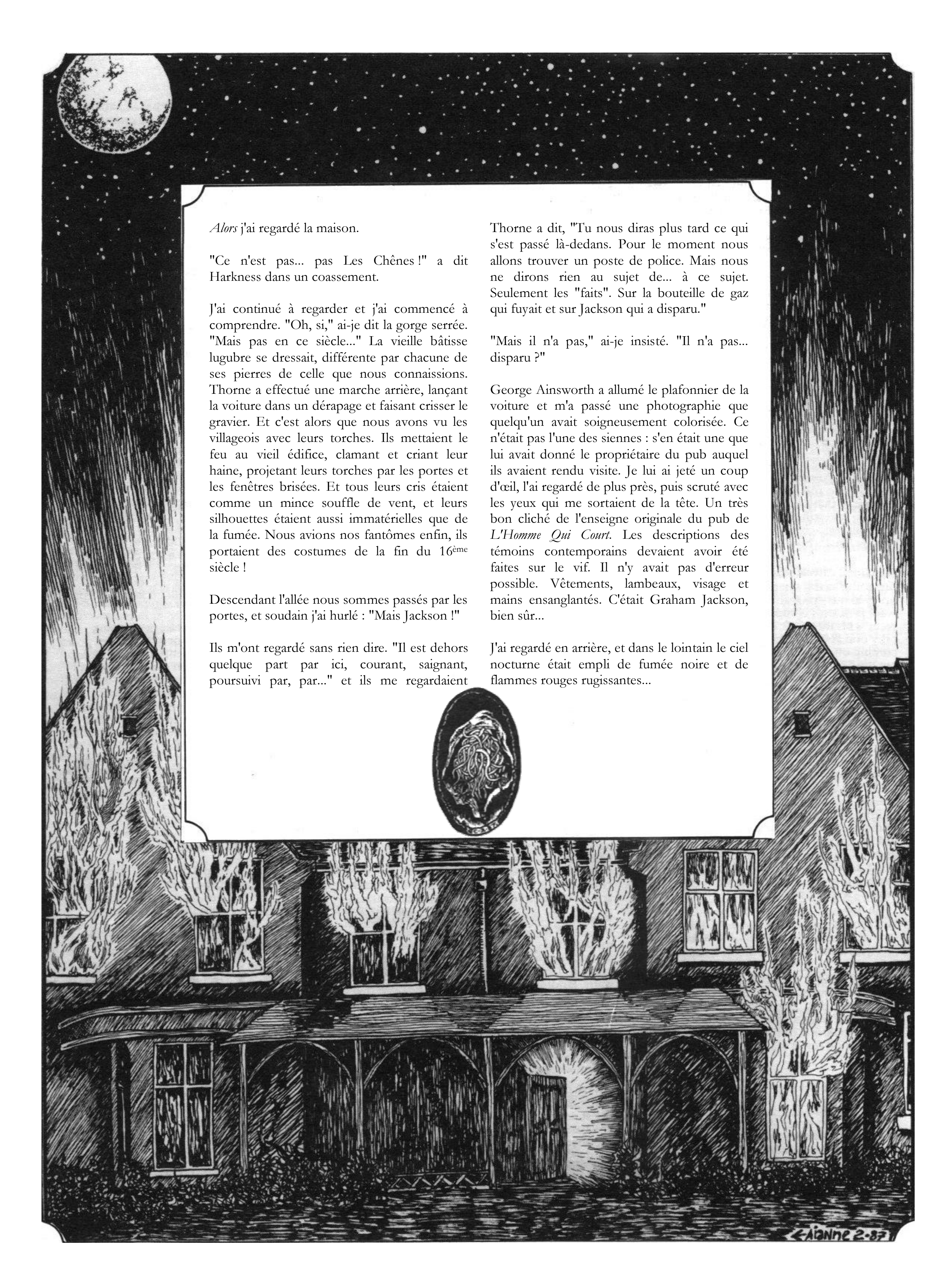
Les deux cultistes qui venaient de pénétrer dans la maison se sont lancés en un éclair aux trousses



de Jackson et, pendant qu'ils le suivaient dans la salle de séjour, ils ont tiré de longs couteaux incurvés de sous leur soutane. Mais je dois accorder à Jackson qu'il ne s'est pas simplement laissé prendre sans résister. Les flammes de la lampe avaient atteint les tentures et les tapisseries ésotériques ; les démonologistes ont convergé vers lui ; il a basculé par-dessus l'autel et envoyé voler pêle-mêle bougies et prêtres, puis il s'est élancé dans un saut insensé par la fenêtre. Des couteaux se sont levés et sont abattus alors qu'il bondissait, mais il était déjà passé par la fenêtre dans un fracas de verre et de bois brisés, dehors dans l'obscurité du parc. Ce qui me semblait une très bonne idée !

J'ai moi aussi trouvé un second souffle et repris mes sens. Pendant que plusieurs des cultistes encapuchonnés de la salle de séjour sortaient par la fenêtre brisée derrière Jackson, je me suis relevé et j'ai sprinté vers la porte. En sortant, je me suis heurté à Clive Thorne et George Ainsworth. Le visage blanc de Peter Harkness nous observait par le pare-brise de la voiture. Thorne et Ainsworth ont vu mon état, ma mine défaite. Et j'ai vu la leur.

"La maison," ont-ils dit comme un seul homme. "Regarde la maison !" J'ai trébuché avec eux jusqu'à la voiture et suis tombé à l'intérieur, presque sur Harkness, quand il m'a ouvert la portière. Les autres se sont entassés à l'avant.



Alors j'ai regardé la maison.

"Ce n'est pas... pas Les Chênes !" a dit Harkness dans un coassement.

J'ai continué à regarder et j'ai commencé à comprendre. "Oh, si," ai-je dit la gorge serrée. "Mais pas en ce siècle..." La vieille bâtisse lugubre se dressait, différente par chacune de ses pierres de celle que nous connaissions. Thorne a effectué une marche arrière, lançant la voiture dans un dérapage et faisant crisser le gravier. Et c'est alors que nous avons vu les villageois avec leurs torches. Ils mettaient le feu au vieil édifice, clamant et criant leur haine, projetant leurs torches par les portes et les fenêtres brisées. Et tous leurs cris étaient comme un mince souffle de vent, et leurs silhouettes étaient aussi immatérielles que de la fumée. Nous avions nos fantômes enfin, ils portaient des costumes de la fin du 16ème siècle !

Descendant l'allée nous sommes passés par les portes, et soudain j'ai hurlé : "Mais Jackson !"

Ils m'ont regardé sans rien dire. "Il est dehors quelque part par ici, courant, saignant, poursuivi par, par..." et ils me regardaient Thorne a dit, "Tu nous diras plus tard ce qui s'est passé là-dedans. Pour le moment nous allons trouver un poste de police. Mais nous ne dirons rien au sujet de... à ce sujet. Seulement les "faits". Sur la bouteille de gaz qui fuyait et sur Jackson qui a disparu."

"Mais il n'a pas," ai-je insisté. "Il n'a pas... disparu ?"

George Ainsworth a allumé le plafonnier de la voiture et m'a passé une photographie que quelqu'un avait soigneusement colorisée. Ce n'était pas l'une des siennes : s'en était une que lui avait donné le propriétaire du pub auquel ils avaient rendu visite. Je lui ai jeté un coup d'œil, l'ai regardé de plus près, puis scruté avec les yeux qui me sortaient de la tête. Un très bon cliché de l'enseigne originale du pub de *L'Homme Qui Court*. Les descriptions des témoins contemporains devaient avoir été faites sur le vif. Il n'y avait pas d'erreur possible. Vêtements, lambeaux, visage et mains ensanglantés. C'était Graham Jackson, bien sûr...

J'ai regardé en arrière, et dans le lointain le ciel nocturne était empli de fumée noire et de flammes rouges rugissantes...



Notes et Commentaires

1 pour la version française adressez vos questions par email à la_s_e_c_t@yahoo.fr
2 le Ministère des Finances
3 pas la reine Elisabeth II, sa mère décédée à 101 ans en 2002
4 le Foreign Office
5 quartier de Londres
6 idem (beau quartier)
7 le Home Office
8 l'équivalent londonien du "titi" parisien, accent et argot compris
9 soldat, marin, etc., chargé du service des signaux
10 en remplacement de Discussion
11 voir aussi parmi les nouvelles compétences qui n'existaient pas à la sortie de ce recueil comme Physique. Linguistique a disparu
12 en remplacement de Soigner Empoisonnement
13 en remplacement de Botanique
14 en remplacement de Diagnostiquer Maladie et Soigner Empoisonnement
15 batte de cricket, raquette, etc.
16 en remplacement de Camouflage
17 en remplacement de Dessiner une Carte
18 en remplacement d'Eloquence
19 anciennement 15 points
20 en remplacement de Discussion et Eloquence
21 terme original : Bright Young Things
22 (jeunes) femmes émancipées. Voir le Manuel de l'Investigateur page 101 pour plus d'explications
23 commissaire de police divisionnaire
24 le Ministère de l'Intérieur
25 Police Métropolitaine
26 Alphonse Bertillon invente en 1879 le "portrait parlé", adopté par les USA en 1888, puis l'anthropométrie
27 Rossum's Universal Robots
28 NdT : en 1986...
29 sociétés de secours mutuel
30 abstinence d'alcool
31 Trade Union Congress
32 Parti Travailliste
33 NdT : un des membres de la troïka, avec Staline et Kamenev, qui dirigeait la Russie
34 le Home Secretary
35 le Home Rule
36 assemblée irlandaise
37 Irish Republican Army
38 des soldats gallois aguerris
39 les "amis du Roi"
40 titre original : The Vanishing Conjurer
41 la crise économique qui a éclaté aux USA en 1929 frappe l'Angleterre
42 camp retranché
43 les amateurs auront reconnu l'irréel bâtiment qui figure sur l'album *Animals* de Pink Floyd…
44 tribus de la déesse Dána : les dieux de l'Irlande
45 on prétend qu'il s'agissait de démons malfaisants ou de génies destructeurs venus de Scandinavie
46 grand poème anglo-saxon du VIIème siècle
47 la citadelle du Roi Arthur
48 le père du Minotaure
49 complot dirigé contre le roi Jacques 1er Stuart, fomenté en 1605 par un groupe de catholiques anglais
50 numéro manquant sur la carte originale
51 épée à deux mains écossaise
52 coqs de bruyère
53 le lancer de troncs, un des sports nationaux écossais
54 note du traducteur
55 la Saint-Sylvestre
56 le pays ashanti, aujourd'hui le Ghana
57 NdT : il en a été tellement marqué, qu'il a nommé sa Cité perdue d'Afrique T'gaorl…
58 en remplacement de Botanique et Zoologie (10 %)
59 en remplacement de Discussion 40 % et Eloquence 65 %
60 en remplacement de Diagnostiquer Maladie 80 %, Soigner Empoisonnement 75 % et Soigner Maladie 55 %
61 en remplacement de Discussion 30 % et Eloquence 40 %
62 en remplacement de Zoologie 75 %
63 en remplacement de Botanique 10 % et Zoologie 20 %
64 en remplacement d'Eloquence 40 %
65 en remplacement de Botanique 20 %
66 en remplacement de Diagnostiquer Maladie 30 %, Soigner Empoisonnement 25 % et Soigner Maladie 20 %
67 en remplacement de Discussion 25 %
68 dans la version originale c'est le terme Persuasion qui était utilisé

69 en remplacement de Discussion ou Eloquence
70 APP x 5
71 la British Medical Association
72 en remplacement de Zoologie
73 une boîte contenant des plans cartonnés éditée par Games Workshop
74 en remplacement de Discussion 30% et Eloquence 35%
75 en remplacement de Discussion 75 % et Eloquence 35 %
76 en remplacement de Diagnostiquer Maladie 90 %, Soigner empoisonnement 90 % et Soigner maladie 85 %
77 en remplacement de Discussion 65 % et Eloquence 40 %
78 en remplacement de Diagnostiquer Maladie 80 %, Soigner empoisonnement 65 % et Soigner maladie 75 %
79 en remplacement de Discussion 40 % et Eloquence 30 %
80 en remplacement de Diagnostiquer Maladie 65 %, Soigner empoisonnement 55 % et Soigner maladie 45 %
81 en remplacement de Discussion 45 % et Eloquence 60 %
82 en remplacement de Diagnostiquer Maladie 65 %, Soigner empoisonnement 35 % et Soigner maladie 40 %
83 en remplacement de Discussion 60 % et Eloquence 75 %
84 en remplacement de Discussion 30 % et Eloquence 45 %
85 en remplacement de Diagnostiquer Maladie 55 %, Soigner empoisonnement 35 % et Soigner maladie 45 %
86 titre original : The Statue of the Sorcerer
87 Northamptonshire
88 voir les Biographies au début de ce supplément, ainsi que la profession de Maître d'hôtel
89 en remplacement de Discussion 75 % et Eloquence 80 %
90 intraduisible. En anglais square signifie carré, mais aussi rétro



**LA GRANDE-BRETAGNE
DES ANNÉES 20 & 30 POUR L'APPEL DE CTHULHU**

Ce volume est un supplément, adapté à la version 5.5 des règles de *L'Appel de Cthulhu*, qui permettra à toutes les horreurs du Mythe de Cthulhu d'envahir la bonne vieille Grande-Bretagne des années 20 et 30, Cœur de l'Empire, Centre de la Civilisation et en tout point un endroit où il fait bon vivre, idéal pour mettre en place votre campagne de *L'Appel de Cthulhu*, n'est-il pas ?

•

Il comporte toutes les informations dont le Gardien a besoin pour animer des parties de *L'Appel de Cthulhu* en Grande-Bretagne : les Personnages Britanniques, l'Histoire, les Voyages, l'Occultisme et bien plus encore.

•

Également inclus - **trois nouvelles aventures !**

•

L'Horreur du Glen - un assassinat brutal dans les Highlands d'Ecosse qui n'est pas ce qu'il semble être. Comment un garçon simple d'esprit pourrait-il avoir causé de si atroces mutilations sur le corps de Donald McColl ? A leur arrivée, les Investigateurs pourront constater que la vraie réponse à cette question se trouve dans le manoir hanté des McMom - et que le secret pourrait être plus lourd que leur Santé Mentale ne peut le supporter !

•

Mort par la Poste - un papyrus étrange, un meurtre terrifiant et un appel à l'aide d'un respectable gentleman. Quoi de plus motivant pour des Investigateurs ? Mais ces derniers pourront-ils résoudre le mystère à temps pour empêcher d'autres assassinats et découvrir le mal caché derrière cette mystérieuse entreprise de mort ?

•

Le Cauchemar de Darkbank - même en vacances, un Investigateur intrépide ne connaît pas le repos. Quand des choses étranges commencent à se produire dans le tunnel de Darkbank, ce pourrait être une suite d'accidents tragiques - ou quelque chose de bien plus sinistre...

•

plus - une contribution du Maître britannique du Mythe, Brian Lumley

**Ce produit est publié avec l'accord
de Chaosium Inc. et de Jeux Descartes
© 1987 Games Workshop Ltd
© 2001, 2002 Société Ésotérique Cthulhu Traduction
Call of Cthulhu est © 1983-2002 The Chaosium In.
L'Appel de Cthulhu est © Jeux Descartes
Tous droits réservés. Imprimé par vos soins.**

CREDITS :
Compile par : Peter Tamlyn
Illustration de Couverture : Lee Gibbons
Illustrations Intérieures : Martin McKenna & Ian Cooke
Cartes et Plans : Charles Elliott

Produit par
The Games Workshop Design Studio

Traduction
S.E.C.T. - Société Ésotérique Cthulhu Traduction







